VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 12
JANVIER - FEVRIER 1997
39 FF - 285 FB

THIRD REICH
Enfin la version PC !

JEU VIDEO

LIEGNITZ 1241
Scénario DBM

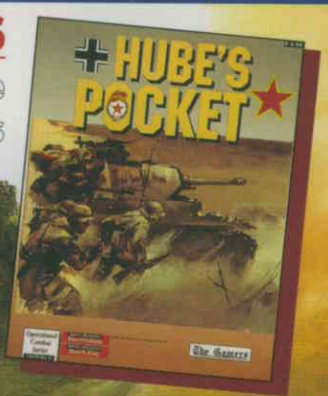
JEU FIGURINES

BILLY YANK
Règles complètes guerre de Sécession

VITORIA 1813

JEU HEXAGONES

OCS
La série opérationnelle de The Gamers



M 3360 - 12 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

JANVIER FÉVRIER 1997 N° 12

EVENEMENT
Le Trophée Alexandre — 4

EVENEMENT
Le Championnat de France de jeux sur carte — 6

REGLES
Billy Yank
Règles guerre de Sécession — 8

ANALYSE
Hannibal
Le jeu des guerres puniques — 16

SCENARIO
ASL
Italie 1945 — 19

EXTENSION
Plan de bataille
Jouer à Champs de Bataille — 20

ART DE LA GUERRE
L'arme parachutiste pendant la 2e GM — 24

SCENARIO
La grande bataille
Scénario *Orage d'Acier* — 30

CAMPAGNES
La bataille de Vitoria
21 juin 1813 — 31

SCENARIO
Liegnitz 1641
Scénario DBM — 40

ANALYSE
El Grande
Des châteaux en Espagne — 44

QUE CHOISIR
Operational Combat
Serie de *The Gamers* — 46

NOUVEAU !
Jeux sur carte,
toutes les nouveautés — 50

NOUVEAU !
World in Flames
La version Deluxe — 54

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique,
toute l'actualité littéraire — 55

NOUVEAU !
Les nouvelles règles
pour le jeu avec figurines — 56

NOUVEAU !
Conflits en vidéo,
la guerre presse-bouton — 58

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm,
la parade des miniatures — 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

VITORIA 1813 (au dos de la carte) — 33

notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions

(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur assistant : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
ATTENTION CHANGEMENT DE NUMEROTATION
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Sournillon, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*

● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1996. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Le flambeau américain à terre

A l'issue de cette année 1996, il faut bien constater que le jeu sur carte aux Etats-Unis est entré dans une véritable crise. En effet, nous avons déjà largement évoqué dans les numéros précédents les diverses fermetures et problèmes économiques qui frappent de nombreux éditeurs d'outre-Atlantique : mort de 3W et GDW, problèmes financiers d'Avalon Hill (qui se sont apparemment résorbés) et sérieuses remises en question chez GMT et The Gamers [1]. De fait, dans l'éditorial du dernier numéro de son fanzine, Richard Berg, l'éminent créateur, se pose tout simplement la question de la survie du jeu d'histoire aux Etats-Unis : « *Ce loisir est fatigué* » écrit-il, « *et l'enthousiasme a disparu* ».

Les raisons sont multiples. Elles tiennent tout d'abord aux nouvelles tendances du jeu. L'invasion des cartes à jouer affectent à la fois les habitudes des joueurs, qui tendent de plus en plus à préférer des jeux « instantanés », faciles d'accès et n'exigeant pas une débauche d'espace et de temps, mais aussi les pratiques de vente des magasins, qui préfèrent mettre en rayonnage des cartes, très rentables, que des grosses boîtes qui ne se vendent pas. De même, l'extraordinaire développement des jeux de stratégie sur informatique représente une concurrence presque insurmontable. S'il y a encore trois ans, ces jeux ne pouvaient prétendre rivaliser avec la qualité de simulation et de diversité historique des jeux sur carte, ce n'est plus vrai aujourd'hui. Là encore, la possibilité de jouer seul — le manque d'adversaire étant un problème récurrent —, celle de sauvegarder des parties livrées contre des adversaires humains et la facilité d'accès de ces jeux par rapport aux règles souvent complexes des jeux sur carte, réduisent fortement le public des jeux traditionnels.

Mais si ces tendances peuvent s'observer également en France, le marché américain souffre surtout d'une crise de conscience. La passion s'est apparemment mal transmise à la nouvelle génération et la masse des joueurs des années 1970-1980 a fondu. Le phénomène peut-il se répéter chez nous ? Peut-être pas. Le marché y est beaucoup plus « vierge » et le public qui découvre le jeu d'histoire est demandeur de produits en langue française. A ce titre, le succès de *VaeVictis*, dont les ventes sont de loin supérieures à celles des revues américaines sur un marché *a priori* plus réduit, est très encourageant. Le jeune public qui découvre *VaeVictis* montre une passion presque inattendue pour l'Histoire, qui s'explique certainement par la richesse de l'épopée militaire française. C'est donc aux éditeurs de tirer parti de cet engouement, mais ce nouveau marché a des demandes différentes. Les jeux en boîte traditionnels — souvent austères et d'un prix élevé — devront s'adapter : changement de format, importance de la présentation, prix plus réduit, système de jeu beaucoup plus dynamique et ludique.

Quant à *VaeVictis*, nous continuerons d'être à la pointe du combat et, à ce titre, la rédaction prépare un nouveau projet, qui ne manquera pas, nous en sommes convaincus, de soulever l'enthousiasme des joueurs. Mais, dans l'immédiat, laissons passer les fêtes, et rendez-vous à l'année prochaine !

Joyeux Noël à tous, et, plus que jamais, *VaeVictis* !

Théophile Monnier

1. Ainsi, les jeux de The Gamers ne sont plus disponibles que par correspondance, et le dernier paru, *Hube's Pocket*, est difficilement trouvable en France.

Cent numéros pour Casus Belli

Casus Belli, notre estimé confrère, vient de fêter son centième numéro paru. Même si depuis plusieurs années, la partie consacrée aux jeux d'histoire n'a cessé de diminuer (jusqu'à se réduire à deux pages actuellement), *Casus Belli* reste, dans le cœur de beaucoup, *la* revue du jeu de simulation. En effet, lancé en avril 1980 par quelques pionniers du jeu de rôle et du jeu d'histoire (issus d'ailleurs de la revue *Jeux & Stratégies*), *Casus Belli* repose, au départ, essentiellement sur le jeu d'histoire, cartes et figurines mélangées. Si, à cette date, le jeu avec figurines est pratiqué depuis bien des années (avec *La Flèche et l'épée*, adaptation de la *WRG 5e* par exemple), c'est l'époque des premiers pas des jeux sur carte en France, venus tout droit des Etats-Unis. C'était alors la découverte d'une nouvelle façon de jouer à l'histoire. Evidemment, au fil des ans, la ligne rédactionnelle a changé. La partie sur le jeu d'histoire s'est réduite, les articles historiques ont disparu. Il n'empêche. Pour toute une génération de joueurs, et autant l'avouer, la rédaction de *VaeVictis* en particulier, la vocation est venue à la lecture des articles de *Casus*...

Ne serait-ce que pour cela, à l'occasion de ce centième numéro, il convient de saluer Didier Guiserix et son équipe, tout en souhaitant longue vie à ce beau magazine.

En partie basse de couverture :
Il n'existe, à notre connaissance, qu'une seule illustration de la bataille de Vitoria, sujet du jeu en encart de ce numéro. Peint par Thomas Jones Barker (1815-1882), ce tableau représente Wellington observant le champ de bataille, mais il se trouve dans une école militaire en Grande-Bretagne et il nous a été malheureusement impossible d'en obtenir une reproduction. Nous devons donc nous contenter, pour notre illustration de couverture, de ce néanmoins splendide tableau sur la bataille de Castalla, livrée le 21 juillet 1812. (Le combat de Castalla, *tableau de Jean-Charles Langlois, musée de Versailles, photo RMN).*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ETENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 — Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 13**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ..... 39 F chaque

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco ..... F**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* ***Signature :***

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

LE TROPHÉE ALEXANDRE

Tournois et reconstitutions

ORGANISÉ pour la première fois dans des locaux plus spacieux, le VIe trophée Alexandre de la *Charge du 93* a réuni plus d'une centaine de participants, les 2 et 3 novembre 1996.

La nouvelle salle du trophée Alexandre a permis d'accueillir compétiteurs et public dans un cadre bien plus agréable.

En lieu et place de l'ancien gymnase passablement décrépi qui avait accueilli les cinq premières éditions, le dernier trophée Alexandre du Blanc-Mesnil (93) s'est déroulé, les 2 et 3 novembre dernier, dans le préau de l'école Jules Ferry. Tournois et démonstrations étaient ainsi bien à l'aise dans ce local plus grand et plus confortable.

La bataille de la Sambre

La principale attraction du week-end était la reconstitution géante de la bataille de la Sambre, en 52 av. J.-C., entre Romains et Nerviens.

Après son succès contre les Helvètes et les Germains, Jules César fait face à l'hostilité de presque toute les tribus belges. Après avoir battu une première coalition, il envahit le territoire de la plus puissante de ces tribus, les Nerviens. Ceux-ci lui tendent une embuscade alors qu'il installe son camp au bord de la Sambre. Les légions regroupent environ 50 000 hommes alors que les Belges rassemblent les Nerviens (60 000 hommes), les Atrebates (20 000 hommes) et les Vercomansiens (10 000 hommes), soit 90 000 guerriers. Après une escarmouche où les troupes légères romaines partent en déroute, les coalisés montent à l'assaut du camp romain. Malgré la surprise, les Romains, aguerris et disciplinés, se forment sans avoir reçu d'ordre. Après la blessure du chef de deux légions, César s'expose en première ligne où son intervention permet de briser l'avance des Nerviens. Finalement, une légion parvient à tourner l'aile gauloise, prend à revers les Nerviens et les extermine jusqu'au dernier.

Au trophée Alexandre, une partie était organisée par jour, qui s'est conclue à chaque fois par une victoire romaine. Les parties étaient jouées avec la règle ***Kadesh*** et mettaient en scène 580 figurines au 25 mm. Notons que les joueurs n'ont jamais osé mettre César en première ligne !

En plus de cette grande reconstitution, on pouvait admirer la traditionnelle démonstration sur la guerre de 1870, des parties de *Tank Destroyer* (Seconde Guerre mondiale au 1/300), de *Fire & Fury* ou de la règle sur l'Empire *La Grand Armée*. Une belle diversité ! ❐

Aux armes !

Tenez-nous informés (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc., ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis, 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11. ❐

La charge des Nerviens sur le camp de Jules César, à la bataille de la Sambre. *(Figurines ATF 25 mm, peinture par par Jean-Jacques Chassaing et Alain Raynaud).*

LES RÉSULTATS

A l'image du jeune Jean-Guillaume Raguet, arrivé deuxième du tournoi *Premier Empire*, les vainqueurs des différents tournois du trophée Alexandre posent fièrement après un week-end de rudes batailles. *(Photo Frédéric Machu)*

Longtemps grand championnat de référence pour *Kadesh* et *WRG 2e*, le trophée Alexandre, à l'image des autres tournois français, s'adapte aux grandes tendances du jeu en France. Le tournoi *Kadesh* a ainsi réuni 16 personnes — et seulement huit pour le tournoi *WRG 2e* — contre 26 en *DBM* et 18 pour *Premier Empire*.

- **Renaissance**
  1. Wickens (Bohémiens guerre de Trente ans)
  2. Aurélien Roy (Espagnols guerre d'Italie)
  3. Gaël Jeusset (Japonais XVIe siècle)
- **Kadesh**
  1. Carillon
  2. Labbé
  3. Estur
- **DBM**
  1. Chenuil (Mongols conquête)
  2. Renard (Indiens classiques)
  3. Masson (Byzantins nicéphoriens)
- **Premier Empire**
  1. Jean-Christophe Raguet
  2. Jean-Guillaume Raguet
  3. Pascal Vivier

Le calendrier des stratèges

● Convention nationale de jeu d'histoire, les 25 et 26 janvier, au château de Vincennes

L'année 1997 s'ouvre avec la grande convention de la FFJH au château de Vincennes, un événement qui rassemble tous les joueurs. Le programme des réjouissances est le suivant :

– IVe coupe de France Premier Empire : règle *Premier Empire* de la FFJH (2 500 points). Des armées peuvent être prêtées pour les joueurs intéressés;
– IIe coupe de France *Ramsès* : 1 500 points, liste WRG 1, 2 et 3;
– Coupe de France Renaissance : *WRG 2e*, 1 600 points;
– IIe coupe de France Sécession : *Fire & Fury*;
– Furor Gothicus : *DBM* (400 points, tous les généraux irréguliers !);
– masters *Kadesh* : 1 800 points, livres WRG 1 à 4
– Austerlitz : tournoi sur le jeu en encart de *VaeVictis* n° 2.

La bataille de la Moskowa (Borodino pour les Russes), le 7 septembre 1812, fera l'objet d'une reconstitution sur la règle *Les Trois couleurs* (avec 4 000 figurines au 15 mm), et la bataille de Wachau, le 16 octobre, sera rejouée au 6 mm, avec la règle *Empire V*. Des spectacles à ne pas manquer ! Enfin, de nombreuses démonstrations et initiations diverses, ainsi que la présence de plusieurs exposants — magasins et fabricants français et anglais de figurines — font de Vincennes un rendez-vous privilégié.

Rens. et inscriptions : Jean-Christophe Raguet, 134, rue Saint-Denis, apt. n° 223, 93100 Montreuil-sous-Bois. **Attention** : clôture des inscriptions le 28 décembre 1996. Hébergement possible.

● X[e] tournoi des Dauphins, à Fontaine (38), les 22 et 23 février

L'AMM Grenoble organise le Xe tournoi des Dauphins, sur la règle *DBM*, les 22 et 23 février. Deux poules (livres 1-2 et 3-4) sont proposées, et de nombreux lots seront offerts pour ce dixième anniversaire !

Rens. : A. Bérard, tél. : 04 76 75 86 96.
Lieu : restaurant communal de Fontaine (38).

● Convention des Gens d'armes de Brocéliande, les 1er et 2 mars, à Rennes

Les Gens d'armes de Brocéliande, club de Guitry (35, Bretagne) organise un convention de jeu d'histoire les 1er et 2 mars à Rennes, avec le soutien de Stratac et de la FFJH. Le programme est le suivant :

– Renaissance WRG 2e : tournoi par équipe de deux sur scénario;
– tournoi *DBM* antique;
– tournoi Premier Empire.

Une démonstration sur la guerre de Sécession (*Fire & Fury*) est également prévue (ainsi qu'une visite de Saint-Malo pour les personnes intéressées !).

Rens. : Vincent Auger, 14, rés. Saint-Exupéry, 35480 Guipry.
Lieu : maison de quartier de Villejean, av. Winston Churchill, Rennes

● VIIIe masters de jeu d'histoire Ramsès, les 1er et 2 mars, à Tarbes

Le club Stratégie et Sortilèges organise, les 1er et 2 mars, à Tarbes, le masters national de jeu d'histoire, sur la règle *Ramsès*, ainsi que le défi de Bigerriones, un tournoi open qui accueille des joueurs débutants. Le masters lui-même voit s'affronter les sept meilleurs joueurs français de *Ramsès*.

Rens. : Stratégie et Sortilèges, 4, rue A. Daudet, 65000 Tarbes, ou Pascal Deprédurand, cité radieuse, esc. 5, 65000 Tarbes.
tél. : 05 62 93 35 63.

● Avaricum Simulation III, les 8 et 9 mars à Bourges

Organisée par le club du Collège de l'Escargot rouge, Avaricum Simulation, grande convention multi-jeux de Bourges, se déroulera les 8 et 9 mars. Pour sa troisième édition, cette convention, considérée comme l'un des grands rendez-vous de l'année, sera surtout l'occasion de la **coupe de France antique-médiévale**, avec le soutien de la FFJH. La plupart des règles jouées en France seront représentées. De multiples démonstrations et initiations seront également proposées (le détail complet vous sera donné dans le prochain numéro). Par ailleurs, Avaricum Simulation regroupe également de multiples autres activités : Magic, jeux de rôles, jeux sur ordinateur en réseau, grandeur nature, etc. Bref, une très belle convention à ne pas manquer !

Rens. : Alain Raynaud, route de Sancergues, 18410 Couy. Tél. : 02 48 72 79 74.
Lieu : parc des expositions de Bourges.

● 1er Open *SPQR* de France, les 5 et 6 avril à Paris

L'AJH/ACPW organise le premier tournoi *SPQR*, en individuel et par équipe, à la convention Hélios 97 de l'université Paris-Dauphine. Thierry Dretzen, initiateur de ce tournoi, a mis en place un système d'achat d'armées, qui rend enfin cet excellent jeu jouable en compétition. Endossez les habits de Scipion, Philippe V, Antioche, Hannibal et partez à la conquête du monde méditerranéen !

Inscriptions : Thierry Dretzen, 91, rue Jean-Pierre Bourquard, 78500 Sartrouville. 60 F en individuel, 30 F en équipe. Brochure de renseignement disponible (hors inscription) contre une enveloppe craft et 4,50 F en timbre.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 135 F
PAVIA 1525 (n°43) 135 F
MAJUBA 1881 (n°44) 135 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 112 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 112 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 99 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

Frais de port compris *- Autres références : nous consulter*

- JEUX DE GUERRE -

(⚑ nouveautés - ⚐ sous réserves de disponibilité)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)
⚐ WORLD IN FLAMES 5th ed. 390
⚐ WORLD IN FLAMES 5th Deluxe 760
⚑ WORLDS IN F DELUXE update 310
⚑ SHIPS IN FLAME 230
⚑ PLANES IN FLAME 160
AFRICA IN FLAMES 130
ASIA IN FLAMES 130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95 130
⚑ DAYS OF DECISION II 306

CLASH OF ARMS
⚑ THE KINGS WAR 223
ALBUERA-ESPAGNOL 224
CORRUNNA-ESPAGNOL 269
ESPAGNOL-TALAVERA 295
ZORNDORF 235
1807 : THE EAGLES TURN EAST 280
ARMY OF THE HEARTLAND 280

GAME RESEARCH DESIGN
⚑ WAR IN THE DESERT n.c.
FOR WHOM THE BELL TOLLS 410
A WINTER WAR 230

AVALANCHE PRESS
⚑ GREAT WAR AT SEA 290
AVALANCHE : INVAS° OF ITALY 260
MAC'ARTHUR'S RETURN 260
RED PARACHUTE 260
BLOOD ON THE SNOW 260

THE GAMERS
TUNISIA 239
CHAMPION HILL 172
STALINGRAD POCKET 2e ED. 187
LEROS 239
BLACK WEDNESDAY 239
APRIL'S HARVEST 215
THE ARDENNES 195
NO BETTER PLACE TO DIE 220

DECISION GAMES
⚐ BRITISH EMPIRE n.c.
⚐ DESERT FOX DELUXE n.c.
⚑ FORGOTTEN WAR n.c.
KRIEG ! 299
THE 45' SCOTTISH REVOLT 186

GMT
⚐ SPQR PLAYERS' GUIDE n.c.
⚑ SAMURAÏ 260
⚑ GLORY 210
INVASION : NORWAY 210
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG 345
DIADOCHOÏ 100

GREAT BATTLES OF ALEXANDER 290

MOMENTS IN HISTORY
⚑ FIELDS OF GLORY 270
A FAMOUS VICTORY 270
KHARKOV, RING OF FIRE 210
PIERCING THE REICH 245
TRIUMPHANT FOX 210

DELIRES
BOUVINES 1214 99
ARSOUF 1191 126
HOHENLINDEN 1800 124

ORIFLAM
⚑ ALEXANDRIA 270
YOM KIPPOUR 249
NACH FRANKREICH 349
STALINGRAD 250
AFRIKA 260
LES AILES DE LA GLOIRE 250
SPQR 335
ÉLÉPHANTS DE GUERRE 119
CONSULS 119

AVALON HILL
⚑ STONEWALL'S LAST BATTLE 183
HANNIBAL 243
LONDON'S BURNING 213
GERONIMO 235
EMPIRE OF THE RISING SUN 328
BREAKOUT NORMANDY 220
M.B.T. 220
TURN POINT STALINGRAD 190
AVANCED SQUAD LEADER 300
A.S.L. SOLO 215
CARTES A.S.L. / S.L. 35
⚑ *A.S.L. ANNUAL 95* 160
BEYOND VALOR 240
PARATROOPER 115
YANKS 224
PARTISAN 144
WEST OF ALAMEIN 295
LAST HURRAH 112
HOLLOW LEGIONS 155
CODE OF BUSHIDO 245
GUNG HO 305
CROIX DE GUERRE 215
KAMPFGRUPPE PEIPER I 215
KAMPFGRUPPE PEIPER II 300
SQUAD LEADER 213
CROSS OF IRON 179
G.I. ANVIL OF VICTORY 179
CRESCENDO OF DOOM 208

Et bien d'autres références en stock : n'hésitez pas à vous renseigner !

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT *: 35 F EN FRANCE METROPOLITAINE*
PORT GRATUIT *: POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

LE XIIIe CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEU D'HISTOIRE SUR CARTE

ORGANISÉ par l'ACPW dans le cadre de la convention de jeux de la ludothèque de Boulogne-Billancourt, le XIIIe championnat de France de jeu d'histoire s'est déroulé les 12 et 13 octobre, sur *Champs de bataille*, jeu en encart de *VaeVictis* n° 9.

Ci-dessous, de haut en bas.
La grande finale du championnat voyait s'affronter Frédéric Bey à Boaz Cohen (de dos). Ce dernier devait l'emporter avec ses Perses sassanides.

Plus de 80 compétiteurs ont ainsi aligné armées byzantine, perse ou romaine pour conquérir le prestigieux titre de champion de France. Le choix de *Champs de bataille*, un jeu radicalement novateur, ne s'était pas fait sans âpres discussions (voir notre encadré) mais le système d'achat des armées, la diversité des situations et les mécanismes du jeu ont clairement amené un souffle nouveau dans le monde un peu conservateur de la compétition.

Pour pimenter le championnat, l'ACPW avait demandé aux joueurs de composer au moins trois armées (parmi les six proposées par *VaeVictis*), chaque participant devant jouer au moins une fois chaque armée pendant le week-end. Autre bonne idée, les parties se déroulaient en 300 points, sur des cartes plus grandes que celles de *VaeVictis*. Les listes

CHAMPIONNAT DE FRANCE : LA POLÉMIQUE

La préparation et le déroulement de ce championnat de France ont été marqués par de nombreux problèmes d'organisation. Le championnat s'est en effet ouvert par une discussion houleuse entre les inscrits et les organisateurs sur la clarté et la pertinence des modifications imposées. Puisque le jeu de cette année était un jeu en encart de *VaeVictis*, la rédaction de *VV* considère qu'il est important, après cette XIIIe édition du championnat de France, de faire le point.

Des modifications irréfléchies

Alors que *Champs de bataille* est sorti en juin de cette année, les inscrits au championnat ont reçu huit pages de précisions et modifications de règles à peine deux semaines avant le championnat. De plus, le matin même du championnat, les organisateurs ont révélé de nouvelles modifications importantes, alors que les joueurs ne pouvaient plus changer leurs listes d'armée. Enfin, l'arbitrage a été marqué par de nombreuses indécisions et contradictions sur les règles.

Ces pratiquent appellent plusieurs commentaires. Tout d'abord, à partir du moment où un jeu est choisi pour un championnat, il convient de respecter son intégrité. Un jeu d'histoire est une réalisation fragile, fruit des choix de conception des auteurs. Concernant *Champ de bataille*, nous avions la chance de bénéficier de l'énorme travail réalisé sur *DBM*, aussi bien sur la règle que sur les listes d'armée. A cet égard, il faut rappeler que *DBM* est pratiqué en championnat partout en Europe depuis des années, sans que ses mécanismes — des détails mis à part — ne soient remis en cause par les compétiteurs.

A l'inverse, les organisateurs du championnat de France de jeu sur carte ont cru bon d'imposer une foule de modifications, pour des raisons souvent obscures. Certaines règles ont disparu, d'autres se sont retrouvées modifiées, de nouvelles sont apparues. Jouant aux apprentis sorciers, ils ont également modifiés les listes d'armée, affectant grandement les contraintes historiques qui font le charme de *Champs de bataille*.

En réalité, c'est évident, tout joueur est libre de modifier les règles d'un jeu comme il l'entend mais, pour un championnat, un minimum de précautions s'impose. Tout d'abord, les joueurs doivent savoir à l'avance à quoi s'en tenir. Recevoir, deux semaines avant le tournoi, des listes de modifications qui engendrent presque un nouveau jeu est inacceptable. De même, modifier les listes d'armée, sans prendre en compte la recherche historique ni le travail d'équilibre des auteurs, est irresponsable et ne s'impose pas.

Enfin, pendant la préparation du championnat, la rédaction des règles de *Champ de bataille* a été remise en cause avec, au final, des modifications consternantes. Il convient de rappeler que *Champs de bataille* présente les limites d'un jeu encarté dans un magazine : peu de place pour les règles et les exemples, peu de place pour les pions. La difficulté d'adapter une règle figurines (passablement mal rédigée, il faut le souligner) en français et à l'hexagone n'a pas été chose aisée, et des erreurs ou approximations se sont effectivement glissés dans la première version [1]. Néanmoins, plutôt que de s'évertuer à *modifier*, il aurait été préférable *d'expliquer* les points litigieux.

En réalité, si *Champs de bataille* ne convenait pas aux organisateurs, ceux-ci auraient dû prendre leurs responsabilités plus tôt. Il aurait été facile d'opter pour un nouveau jeu trois mois avant le championnat plutôt que de faire découvrir aux compétiteurs le matin même du tournoi que le jeu utilisé ne ressemblait plus à celui sur lequel ils s'étaient entraînés tout l'été !

Enfin, il est regrettable que le championnat de France ait également souffert d'erreurs d'arbitrage. Pas sciemment, c'est une évidence — la bonne foi des organisateurs ne saurait être mise en cause — mais par manque de rigueur. Imprécisions et indécisions sur les règles ont émaillé le championnat. Surtout, il est intolérable que le champion de France ait bénéficié, malgré lui, d'un traitement de faveur [2].

Le championnat a ainsi terminé comme il avait commencé, dans la polémique. Même si, au final, l'enthousiasme, l'intérêt du jeu et la bonne volonté des participants comme des organisateurs ont su maintenir la flamme, ce XIIIe championnat de France marque certainement la fin d'une époque pour le jeu d'histoire. Une nouvelle page doit s'ouvrir, marquée par plus de rigueur. Qui reprendra le flambeau du championnat ?

Théophile Monnier

1. *VaeVictis* publiera, dans le numéro de juin 1997, une nouvelle version complète de *Champs de bataille*, entièrement reprise en main et incluant tous les errata.

2. En effet, Boaz Cohen, en raison de l'absence de son adversaire, n'a pas effectué la première partie du championnat, ce que les organisateurs auraient facilement pu éviter en faisant une simple rotation de joueurs. De plus, ayant choisi une de ses armées pour ce match (qui n'a pas eu lieu), il n'a pas eu à rejouer cette armée, alors que le règlement obligeait tous les compétiteurs à jouer au moins trois armées pendant le championnat.

imposées pour le tournoi avaient néanmoins subi de nombreuses modifications par rapport aux listes de *VV*, ce qui a souvent sérieusement altéré leur équilibre historique. Des modifications de règles de dernière minute ont également amplifié ce phénomène : éléphants en ligne avec de la cavalerie, peu de troupes de faible qualité (les minimum n'avaient pas été modifiés), pas de règle de généraux alliés (avantageant les Carolingiens et les Arabes), cartes trop grandes par rapport au budget des armées (avantageant la cavalerie), etc.

Malgré une certaine fébrilité initiale — la plupart des joueurs, mais également les organisateurs, n'étant pas toujours certains de leur interprétation des règles — le championnat a rapidement retrouvé l'ambiance des grands jours. Les têtes de série habituelles des précédents championnats ont légitimement pris le dessus, se disputant férocement les places d'honneur la seconde journée.

Au final, le classement n'est pourtant pas dénué de surprises. Boaz Cohen s'empare du titre de champion de France, après avoir écumé les deuxièmes et troisièmes place pendant bien des années. Pourtant, ce joueur, bien qu'il ait obtenu cinq victoires sur le tournoi, n'a pas joué six parties comme tous les autres participants, ce qui, évidemment, a entraîné quelques polémiques sur le système de comptage des points (voir encadré).

Le championnat de France se déroulait dans le cadre des rencontres ludiques de Boulogne-Billancourt et plusieurs démonstrations de jeu d'histoire étaient présentées. On peut voir ici, de haut en bas, une reconstitution de la bataille d'Austerlitz, sur la règle *Les Aigles*, et une partie de *Fire & Fury*, sur le thème de la campagne d'Atlanta. Bernard Bémont, un joueur passionné par la guerre de la Sécession, avait aimablement mis à la disposition des joueurs ses figurines Airfix.

Arrivé second (avec cinq victoires et un nul), Gustave Martinez frôle l'exploit absolu. En effet, il convient de rappeler que ce joueur a obtenu le titre de champion de France 1996 sur *DBM*, jeu d'histoire avec figurines ! A la troisième place, Frédéric Bey réalise une autre forme d'exploit, remportant cinq victoires avec cinq armées différentes ! Les organisateurs lui ont donc remis la coupe Sun Zu, qui récompensait le plus grand nombre de victoires obtenu avec des armées différentes. Dans un autre registre, Julien Gervais, un jeune compétiteur de 10 ans (!), obtient le prix mérité du fair-play, avec de bons résultats contre des joueurs bien plus âgés. Un nom à retenir sans aucun doute, et la rédaction lui adresse ses plus vives félicitations.

D'un point de vue pratique, ce tournoi n'aurait pu avoir lieu sans l'accueil généreux de la mairie de Boulogne et le soutien de la très dynamique équipe de la ludothèque de cette ville. De nombreuses autres démonstrations de jeux étaient d'ailleurs proposées au public : tournoi de *Diplomacy*, initiations à *DBA* et *Ramsès*, jeux de rôle et *Magic*, jeux de société, etc.

Enfin, il convient de saluer le travail — bénévole — de l'ACPW, Nicolas Pilartz et son équipe, pour la mise en place et la gestion de ce championnat : découpage de plusieurs centaine de pions, réalisation des cartes, mise en place de la salle, gestion des inscriptions et sympathique collation à l'issue du championnat. Une fois encore, le déroulement de ce type de convention ne serait pas possible sans la bonne volonté et l'enthousiasme de ces « combattants de l'ombre ». ❐

CLASSEMENT DU XIIIe CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEU D'HISTOIRE

1. Boaz Cohen
2. Gustave Martinez
3. Frédéric Bey
4. Hevé Hanrard
5. Claude Renaud
6. Théophile Monnier et François Sommaire ex-aequo
8. Philippe Berthet
9. Paul Baratou
10. Thierry Dretzen et Lionel Martinez ex-aequo.

Frédéric Bey remporte la coupe *Sun Zu*.

Equipes qualifiées pour la finale du championnat par équipe : équipe de Boulogne, MAD, Wargame Club et VaeVictor.

Ci-dessus.
Les grands vainqueurs du championnat (de gauche à droite) : Frédéric Bey, Julien Gervais, Boaz Cohen et Gustave Martinez.

CONVENTION NATIONALE
DE JEU D'HISTOIRE

CHATEAU DE VINCENNES
25 et 26 janvier 1997

ACTIVITES
TOUTES EPOQUES
DEMONSTRATIONS
INITIATIONS
BOUTIQUES FRANÇAISES ET ANGLAISES
BRING AND BUY
Restauration sur place

4e coupe de France "1er EMPIRE" 15 mm
3e coupe de France "RAMSES" 15 mm
2e coupe de France Sécession "FIRE & FURY" 15 mm
9e coupe de France Renaissance "WRG2" 15mm
"FUROR GOTHICUS", tournoi antique-médiéval DBM 15mm
"MASTERS DE VINCENNES", tournoi antique-médiéval KADESH 25 mm
"La MOSKOWA" reconstitution 15 mm "LES TROIS COULEURS"
"WAGHAU", reconstitution 6 mm "EMPIRE V"
TROPHÉE VAEVICTIS jeu sur plateau "AUSTERLITZ 1805"

Organisée conjointement par la Fédération Française de Jeu d'Histoire et STRATAC

Renseignements complémentaires contre une enveloppe (16 x 23) timbrée, à : Jean-Christophe RAGUET, 134 rue Saint-Denis, Rés. A. Morel n° 223, 93100 Montreuil-Sous-Bois
Tél. : 01 48 59 72 34, le soir.

BILLY YANK

Règle complète pour la guerre de Sécession

GETTYSBURG, Antietam, Shiloh... Jusqu'à maintenant, il n'existait aucune règle en français pour simuler les terribles batailles de la guerre de Sécession. Avec *Billy Yank*, règle pour le jeu avec figurines, c'est chose faite. Alors, déployez votre étendard, la bannière étoilée ou la croix de Saint-André, la victoire vous attend !

Règles de Pierre Laporte

Pour jouer, vous devez vous munir de la réglette de mouvement (présentée page 15) ou d'un mètre gradué en pouces, de jetons de couleur rouge, verte et jaune, des pions d'ordre (sur la planche de pions) et de dés à six faces (noté d6). *Billy Yank* est conçue pour des figurines de 15 ou 20 mm.

1 - Introduction

1.1 - Echelles de jeu

Une figurine représente environ 20 hommes, un canon représente deux canons réels. Un pas (2,5 cm) sur la table de jeu équivaut à 50 m environ. Une séquence de jeu équivaut à 15 mn de temps réel.

1.2 - Organisation et soclage

L'unité de base est le régiment, 400 hommes en moyenne, soit 20 figurines en termes de jeu. Les figurines sont soclées par groupes, sur des « éléments » de 2,5 cm de front (de deux à six figurines par élément, suivant l'importance de l'effectif de chaque unité), à raison de **cinq** éléments par régiment.

Un régiment de 500 hommes est ainsi représenté par cinq éléments à cinq figurines chacun [1]. Les régiments (de deux à six) sont regroupés en brigade. Le général de brigade est représenté par une figurine d'officier à cheval soclée individuellement.

Le joueur tient le rôle d'un **général de division**, ayant sous ses ordres une ou plusieurs brigades, commandées chacune par un général de brigade. Si le général de division est présent sur la table de jeu, il est représenté par une figurine d'officier entourée d'aides de camp.

Les canons sont soclés individuellement, chaque canon étant servi par deux figurines d'artilleurs. Ils sont regroupés en **batteries** de deux ou trois pièces selon les cas.

1.3 - Caractéristiques des généraux

Chaque général de brigade est caractérisé par son charisme et sa compétence :

– le **charisme** correspond au bénéfice moral qu'apporte le brigadier à un régiment auquel il se trouve attaché (modificateur de **0**, **+ 1** ou **+ 2** suivant le cas);

– la **compétence** représente le professionnalisme et l'aptitude du brigadier à s'adapter à une situation inattendue (**1** : excellent, **2** : bon, **3** : moyen, **4** : médiocre).

1.4 - Caractéristiques des troupes

Les différents types de troupes sont les suivants :

– **vétérans** : soldats aguerris, sous les drapeaux depuis plusieurs mois ou plusieurs années.

– **aguerries** : soldats entraînés, ayant déjà combattu au moins une fois.

– **bleus** : soldats peu entraînés n'ayant jamais vu le feu.

1. Ce système de soclage, emprunté à *Johnny Reb* et compatible avec celui de *Fire and Fury*, permet de visualiser au premier coup d'œil le pourcentage de pertes subi par l'unité (un élément éliminé = 20 % de pertes). La profondeur des éléments est libre, mais doit juste convenir pour disposer les figurines.

2 - Tour de jeu

Le tour de jeu est subdivisé en cinq phases distinctes communes aux deux joueurs.

1 - Phase d'attribution des ordres

2 - Phase de ralliement

Les joueurs testent les unités démoralisées et en déroute, puis déplacent ensuite les unités en déroute qui n'ont pas rallié.

3 - Phase de commandement

Les joueurs dévoilent leurs ordres simultanément, et effectuent les tests relatifs à l'application d'ordres spécifiques ou différents du tour précédent (voir 4.1 et 4.2).

4 - Phase d'actions

Les ordres sont exécutés simultanément en respectant les étapes suivantes :

– mouvements de repli des régiments et redéploiement des batteries;

– charges et résolutions des mêlées;

– manœuvres et ajustements de formations.

Les unités immobiles peuvent tirer à tout moment au choix du joueur durant la phase **4**, excepté si elles sont chargées (voir 8.1).

5 - Phase de tir des unités en mouvement

3 - Ordres

3.1 - Infanterie et cavalerie

Au début du tour de jeu, les joueurs attribuent un ordre à chacune de leur brigade, sous forme d'un pion d'ordre placé face cachée auprès du général de brigade. Les ordres sont dévoilés simultanément en phase **3**, ils affectent tous les régi-

Avec *Billy Yank*, revivez les grandes batailles et les combats épiques de la guerre de Sécession. Ici, cette scène représente un engagement typique de la guerre, inspirés de la bataille de Gettysburg.

ments d'une brigade dans un rayon de **12** pas autour de la figurine du général de brigade.

Les ordres sont de **quatre** types différents :

– **Repli** [**R**] : les régiments reculent vers leurs lignes, en désordre, dos à l'ennemi. Ils bénéficient d'un bonus de mouvement identique à celui d'une charge (voir 8.2).

Les unités avec ordre de repli ont priorité de mouvement sur les unités chargeant ou manœuvrant, mais ne peuvent tirer qu'en phase **5** du tour de jeu.

– **Charger** [**C**] : les régiments avancent dans le but d'engager l'ennemi au corps-à-corps, et ont priorité de mouvement sur les unités manoeuvrant. Ils peuvent tirer en phase **5** du tour de jeu, s'ils ne sont pas engagés en mêlée à ce moment.

– **Manœuvrer** [**M**] : les régiments avancent ou changent de formation. Ils peuvent engager l'ennemi, par le feu uniquement, en phase **5** du tour de jeu.

– **Tenir** [**T**] : les régiments restent sur place immobiles. Ils ont priorité de tir sur les unités en mouvement, et peuvent faire feu à tout moment au choix du joueur en phase **4** du tour de jeu, excepté s'ils sont chargés (voir 8.1).

3.2 - Artillerie

Chaque batterie d'artillerie doit recevoir un ordre, indépendamment de la brigade à laquelle elle se trouve éventuellement rattachée. Les ordres sont de trois types différents :

– **Manœuvrer** [**M**] : une batterie attelée peut se déplacer normalement, **ou** se déplacer à demi mouvement et dételer, **ou** dételer sur place et tirer à demi puissance en phase **5** du tour de jeu.

– **Tenir** [**T**] : une batterie déployée peut rester immobile et tirer en phase **4** dans l'axe d'orientation des pièces, **ou** pivoter sur place pour s'orienter et tirer en phase **5**.

– **Redéploiement** [**R**] : une batterie déployée peut tirer au jugé, atteler et se déplacer à demi mouvement, **ou** atteler et se déplacer normalement.

Les batteries avec ordre de redéploiement ont priorité de mouvement sur les unités chargeant ou manœuvrant.

4 - Phase de commandement

4.1 - Modification d'un ordre

En phase **3** du tour de jeu, le joueur qui souhaite faire effectuer à une brigade d'infanterie ou de cavalerie un ordre différent de celui qu'elle avait au tour précédent doit faire tester son général de brigade. Lorsque les ordres sont dévoilés, il jette **1d6** :

– si le score obtenu est **supérieur** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre est transmis et peut être appliqué immédiatement;

– si le score obtenu est **inférieur ou égal** au degré de compétence du brigadier, le nouvel ordre n'a pu être transmis ou le brigadier refuse d'en tenir compte. La brigade conserve donc l'ordre qu'elle avait au tour précédent.

Modificateur : **– 1** au jet de dé si le brigadier est attaché à une unité.

Ce test est toujours réussi dans le cas où la figurine du général de division est adjacente à celle du brigadier concerné.

Les ordres attribués aux batteries d'artillerie s'appliquent automatiquement, sans nécessité de test.

4.2 - Ordres spécifiques

Le joueur peut, s'il le désire, attribuer à un régiment un ordre spécifique qui peut être différent de celui de sa brigade.

En phase **1**, l'unité reçoit un pion d'ordre placé face cachée auprès du drapeau. Lorsque les ordres sont dévoilés, le joueur doit effectuer un **test de réaction** (voir 5.1). En cas d'échec, le régiment devient **hésitant** : il reste immobilisé sur place et reçoit un marqueur **vert**, ces marqueurs sont retirés automatiquement à la fin du tour. Si le test est réussi, le régiment peut exécuter son ordre normalement.

Exception: un régiment en tirailleurs peut exécuter automatiquement un ordre spécifique de repli, sans nécessité de test.

Les ordres spécifiques sont **automatiquement** retirés en fin de séquence de jeu, excepté si le régiment est hors du rayon d'action (12 pas) de son général de brigade. Dans ce cas, l'ordre spécifique est obligatoirement reconduit d'un tour de jeu sur l'autre, sans nécessiter de test. Pour faire exécuter un nouvel ordre spécifique différent à un régiment, le joueur doit réussir un test de réaction en phase de commandement. En cas d'échec, le régiment devient **hésitant**.

Important : lors du premier tour de jeu, tous les ordres spécifiques s'appliquent automatiquement sans nécessité de test.

4.3 - Régiments isolés

Tous les régiments d'une brigade dont le général a été tué lors du tour de jeu précédent doivent obligatoirement réussir un test de réaction pour pouvoir exécuter un nouvel ordre différent de celui du tour précédent. En cas d'échec, les unités deviennent hésitantes.

Un régiment éloigné de plus de 12 pas ou hors de vue de son brigadier devient hésitant s'il ne reçoit pas d'ordre spécifique. Les obstacles importants (colline, village, forêt) bloquent la ligne de vue.

5 - Tests

5.1 - Tests de réaction

Le joueur doit effectuer un test de réaction dans les cas suivants :

– pour permettre à un régiment d'exécuter un ordre différent de celui de la brigade dont il dépend, ou un ordre spécifique différent de l'ordre du tour précédent;

– pour permettre à un régiment qui engage l'ennemi par le feu (7.2) d'exécuter un ordre impliquant un mouvement (**M**, **C** ou **R**);

– pour permettre à une unité chargée de tirer à bout portant (8.1);

– en cas de poursuite après une charge (8.4);

– en cas d'interpénétration de deux unités;

– pour autoriser une charge de cavalerie (8.8).

Procédure : le joueur jette **1d6** et doit obtenir **5 ou plus** pour une unité de bleus, **4 ou plus** pour une unité aguerrie et **3 ou plus** pour des vétérans.

Modificateur : **+ 1** au dé si un général est attaché à l'unité.

5.2 - Tests de moral

Le joueur doit effectuer un test de moral :

– lorsqu'une unité voit dérouter une unité amie (sauf s'il s'agit d'artilleurs ou de tirailleurs) à moins de 12 pas;

– lorsque le taux de pertes d'un régiment atteint

A droite, les hommes de la prestigieuse « brigade de fer », identifiables à leurs chapeaux de feutre noir, sont aux prises avec une ligne de fantassin louisianais.

20 %, 40 %, 60 % et 80 % (en clair, chaque fois que le régiment perd un élément);

– lorsque le général attaché à une unité est tué;

– au moment de l'impact lors d'une charge;

– lorsqu'un régiment de bleus subit sa première perte;

– chaque fois qu'une batterie subit une perte.

Procédure : le joueur jette **2d6** et effectue la différence entre les deux résultats obtenus (avant le jet, un dé est désigné comme étant positif, l'autre comme étant négatif). Le score obtenu est ensuite modifié en fonction des paramètres figurant sur la **Table des modificateurs de moral**.

Le test est réussi si le total obtenu est **nul** ou **positif**. En cas d'échec, une unité devient **démoralisée** et reçoit un marqueur **jaune**. L'unité est immobilisée et ne peut recevoir aucun type d'ordre.

Une unité démoralisée qui rate un test de moral reçoit un marqueur **rouge** et déroute immédiatement en utilisant la totalité de sa distance de déplacement en déroute, dos à l'ennemi. L'unité est désorganisée et ne peut recevoir ni appliquer aucun type d'ordre.

Une unité en déroute qui rate un test de moral est éliminée du jeu.

5.3 - Tests de ralliement

Ils sont identiques aux tests de moral, à cette différence qu'une unité démoralisée ne déroute pas en cas d'échec, mais conserve son marqueur de démoralisation.

Dans Devil's Den (l'antre du diable), les Texans donnent l'assaut, sans faillir à leur réputation de troupes de choc.

● Une unité démoralisée qui rallie devient **hésitante**, le joueur remplace le marqueur jaune par un marqueur vert. Une unité hésitante reste immobilisée, le marqueur vert est retiré automatiquement en fin de tour de jeu.

Une unité démoralisée qui ne rallie pas peut exécuter un mouvement de repli sans nécessité de test en phase **4** du tour de jeu.

● Une unité en déroute n'est pas éliminée en cas d'échec au test de ralliement, mais elle conserve son marqueur de déroute. Une unité en déroute qui rallie devient démoralisée et peut faire volte-face. Si elle ne rallie pas, elle doit obligatoire-

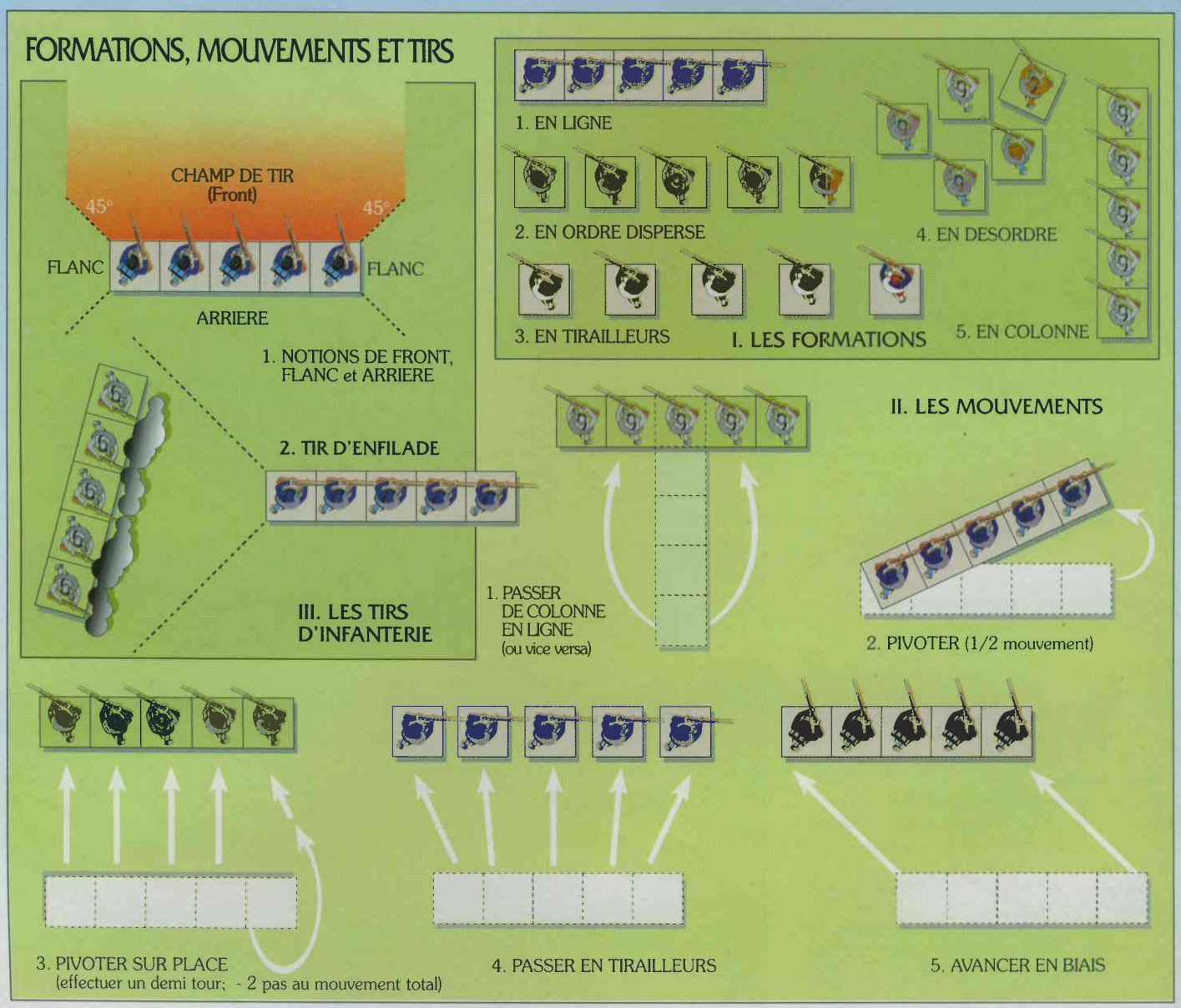


TABLE DES MODIFICATEURS DE MORAL

- unité composée de vétérans : **+ 1**
- unité composée de bleus : **– 1**
- unité démoralisée : **– 2**
- unité en déroute : **– 3**
- par élément perdu au combat : **– 1**
- batterie d'artillerie, par section (deux artilleurs) perdue au combat : **– 1**
- recevant un tir d'enfilade ou chargée sur le flanc : **– 2**
- chargée ou recevant un tir par l'arrière : **– 3**
- unité isolée : **– 3**
- par flanc soutenu : **+ 1**
- support arrière : **+ 1**
- unité sous ordre de charger : **+ 1**
- général attaché à l'unité : **+ 0**, **+ 1** ou **+ 2** suivant le charisme
- unité protégée par un abri léger : **+ 1**
- unité protégée par un abri dense : **+ 2**
- unité hors de vue de tout ennemi : **+ 3**

Modificateurs additionnels de test de moral d'impact

- unité ayant mis baïonnette au canon : **+ 1**
- unité affectée par le Rebel yell : **– 1**
- unité en contrebas de l'adversaire : **– 1**
- unité hésitante : **– 1**
- unité en ordre dispersé : **– 1**
- unité en colonne ou en désordre : **– 2**
- unité en tirailleurs : **– 3**

Tous les modificateurs sont **cumulatifs,** y compris ceux spécifiques au test de moral d'impact qui viennent s'ajouter aux autres modificateurs.

PRÉCISIONS SUR LES MODIFICATEURS

- **abri léger** : clôture, palissade improvisée, taillis, verger, forêt en hiver, champ de maïs en septembre-octobre, etc.
- **abri dense** : mur de pierres, chemin creux, tranchée ferroviaire, etc. Pour les tranchées ou redoutes spécialement aménagées, cumuler les modificateurs d'abris léger et dense (**+ 3** au total).
- **flanc soutenu** : unité amie (non déroutée) à moins de deux pas sur le flanc de l'unité et orientée dans la même direction.
- **support arrière** : unité amie (non déroutée) à deux pas directement à l'arrière et orientée dans la même direction
- **général attaché** : la figurine du général doit être adjacente au drapeau de l'unité
- **isolation** : aucune unité amie (non déroutée) en vue à moins de 12 pas
- **hors de vue** : aucune ligne de vue libre d'obstacle ne peut être tracée entre l'unité et une unité ennemie
- **baïonnette au canon** : le joueur désigne les régiments qui mettent baïonnette au canon, avant d'effectuer les mouvements de charge.
- **Rebel yell** : cri de guerre sudiste. Affecte une unité de bleus nordistes chargée par un régiment de vétérans sudistes.

TABLE DE MOUVEMENTS

(distances exprimées en pas)

A : sur route, **B** : terrain clair, **C** : terrain accidenté, **D** : terrain très accidenté (rivière, forêt dense)

Formation	A	B	C	D
En ligne	-	8	5	2
En colonne	12	10	6	3
En tirailleurs ou en déroute	-	12	8	4
Désorganisée	-	6	4	2
En ordre dispersé	-	10	6	3
Artillerie *	20/16/12	10/8/6	5/4/3	1
Cavalerie montée/généraux	24**	16	8	4

* : artillerie légère/artillerie de campagne/artillerie lourde ** : en colonne uniquement

TABLE DES TIRS D'INFANTERIE ET DE CAVALERIE

Portées effectives maximales des armes exprimées en pas

	Bout portant	Normal	Longue portée
Fusil rayé	2	5	10
Fusil lisse	2	5	-
Carabine rayée	2	5	7
Shotgun	2	-	-

TABLE DES TIRS D'ARTILLERIE

(distance de tir et zone correspondante)

Type de pièce	zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5	zone 6
6 livres *L	3	6	9	12	15	18
Napoléon ou 12 livres L	4	8	12	16	20	24
3 inches ou 10 Parrot	6	12	18	24	30	36
20 Parrot **	8	16	24	32	40	48

Les distances sont exprimées en pas. * : artillerie légère, ** : artillerie lourde, L : canon à âme lisse

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIRS

● **+ 1 par dé**
- unité équipée d'armes à chargement par la culasse
- unité composée de vétérans ou de sharpshooters
- unité équipée de fusils lisses ou de shotguns, et tirant à bout portant
- unité derrière un mur, une clôture ou toute autre protection linéaire
- unité effectuant un feu de salve (premier tir d'un régiment en ligne)
- général attaché à l'unité
- cible désorganisée
- la cible est un régiment de cavaliers montés

● **– 1 par dé**
- unité composée de bleus
- unité en ordre dispersé *
- unité avec baïonnette au canon
- unité ajustant sa formation
- cible en ordre dispersé
- cible protégée par un abri léger
- cible équipée d'armes à chargement par la culasse (les hommes peuvent recharger couchés et présentent donc une cible moindre)

● **Doubler le score total obtenu si :**
- l'unité effectue un tir à bout portant
- l'unité effectue un tir d'enfilade
- l'unité est équipée d'armes à répétition

● **Diviser par deux le score total obtenu si :**
- l'unité est désorganisée ou en tirailleurs (excepté les sharpshooters en tirailleurs)
- l'unité effectue un tir à longue portée
- l'unité est en mouvement (ordre **M**, **C** ou **R**)
- l'unité est démoralisée ou hésitante
- l'unité est un régiment de cavalerie montée
- l'unité est à court de munitions
- la cible est un régiment en tirailleurs ou une batterie déployée
- la cible est protégée par un abri dense
- la cible se replie

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

* : sauf certains régiments entraînés à cet effet, comme les zouaves, sharpshooters ou cavaliers démontés.

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIRS D'ARTILLERIE

● **+ 1 par dé**
- artillerie lourde
- artilleurs vétérans
- canons lisses tirant à portée de mitraille (zone 1)

● **– 1 par dé**
- artillerie légère
- cible en surplomb
- cible en ordre dispersé
- cible en contrebas en zone 1
- cible protégée par un abri léger
- cible en mouvement (ordre **M**, **C** ou **R**)
- canons lisses tirant en contre batterie.

● **Doubler le score total obtenu si :**
- tir de boîte à mitraille (tir en zone 1)
- tir d'enfilade

● **Diviser par deux le score total obtenu si :**
- la batterie a dételé ou s'est orientée de plus de 45° au cours de la séquence de jeu
- les artilleurs sont démoralisés ou hésitants
- la batterie effectue un tir indirect par-dessus une unité amie * (canons à âme lisse uniquement)
- la batterie tire au jugé (voir 1.2 et 6.7)
- la cible est une batterie déployée, ou un régiment en tirailleurs,
- la cible est protégée par un abri dense.

*: sauf si la batterie surplombe l'unité amie. Dans les deux cas, celle-ci devra cependant être à cinq pas minimum de la batterie, et à cinq pas minimum de la cible.

Les zouaves du 114th Pennsylvania parviendront-ils à briser l'assaut des troupes rebelles qui émergent de Peach Orchard ? Sur la route, une batterie confédérée prend en enfilade une colonne de tuniques bleues survenant en renforts.

ment effectuer un mouvement de déroute en fin de phase de ralliement.

Note : les marqueurs verts, jaunes et rouges ne sont pas cumulables et annulent l'ordre en cours de l'unité.

6 - Manœuvres et mouvement

6.1 - Mouvement

Le mouvement est simultané, mais fractionnable en demi-mouvement ou en quart de mouvement afin de résoudre les cas de simultanéité en combat rapproché.

Sous ordre de **manœuvrer**, un régiment d'infanterie ou de cavalerie peut :

– avancer en ligne droite, ou en biais jusqu'à un maximum de 45°;

– pivoter, à demi-mouvement (l'élément à l'extrémité de la ligne sert de pivot et ne bouge pas, voir exemple);

– passer, puis avancer en tirailleurs;

– passer, puis avancer en ordre dispersé;

– passer de ligne en colonne, ou vice versa (troupes **expérimentées** et **vétérans** : **1/2** séquence, puis déplacement à demi-mouvement. **Bleus** : un tour de jeu complet);

– faire pivoter les éléments sur place, de manière à faire exécuter au régiment un quart de tour ou un demi tour : dans ce cas, retrancher **deux** pas au mouvement total de l'unité;

– reculer à demi-mouvement;

– reformer en ligne une unité en tirailleurs ou désorganisée : un tour de jeu complet;

– reformer en ligne une unité en ordre dispersé : **1/2** séquence (peut ensuite effectuer un demi-mouvement);

– franchir un obstacle linéaire (mur, clôture, etc.) : **moins deux** pas de mouvement;

– traverser une unité amie, au risque de désorganiser les deux unités (excepté si l'une des unités est en tirailleurs). Le joueur doit alors réussir un **test de réaction** pour chacune des unités afin de les maintenir en formation.

6.2 - Ajustements de formation

● Sur ordre de **tenir**, une unité en terrain **clair** peut avancer d'une distance de deux pas maximum, ou pivoter sur place d'un quart de tour ou d'un demi-tour. Elle est pénalisée au tir, perd sa priorité de feu sur un ennemi en mouvement et ne peut tirer qu'en phase **5**.

● Sur ordre de **tenir**, une unité en terrain **accidenté** peut avancer d'une distance de un pas maximum. Elle subit les mêmes pénalités que précédemment.

6.3 - Régiments de cavalerie

● Sur ordre de **manœuvrer,** un régiment de cavalerie peut effectuer au **maximum** un demi-mouvement, puis démonter et se déployer sur place en ordre dispersé ou en tirailleurs, seules formations autorisées aux cavaliers démontés. Les figurines sont remplacées par leurs homologues démontées, l'un des éléments ne combat pas, et, placé derrière l'unité, représente les hommes affectés à la garde des chevaux.

● Sur ordre de **manœuvrer,** un régiment de cavalerie **démonté** peut remonter à cheval et adopter sur place une formation en ligne ou en colonne suivant l'orientation des figurines.

● Sur ordre de **repli,** un régiment de cavalerie **démonté** peut remonter à cheval et effectuer un demi-mouvement, en devenant désorganisé.

6.4 - Généraux

Le joueur doit détacher ou déplacer les généraux **attachés** en même temps que leurs unités d'attache, et déplacer les généraux **détachés** lorsque toutes les unités sous ordre de manœuvrer ont effectué leurs mouvements.

EXEMPLE DE CHARGE ET DE CORPS A CORPS

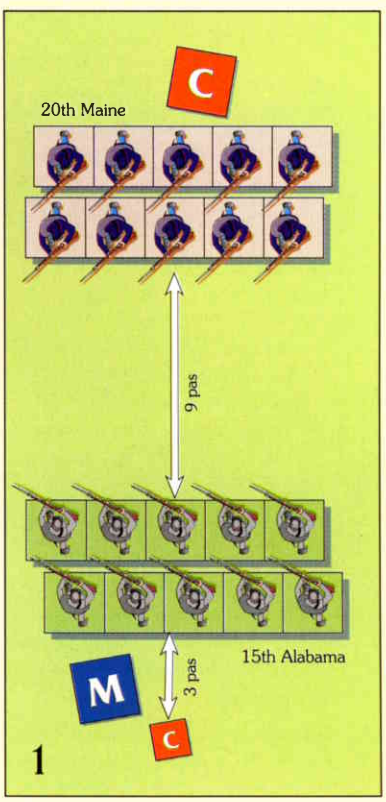
Le **20th Maine** reçoit un ordre spécifique de **charger**, alors que l'ordre de brigade est de **tenir**. Lorsque les ordres sont dévoilés, le joueur effectue un test de réaction : il jette 1d6, et tire un **3**. Le test est réussi car le régiment est une unité de vétérans. L'ordre de charger peut donc être exécuté, et le joueur déclare que l'unité met baïonnette au canon.

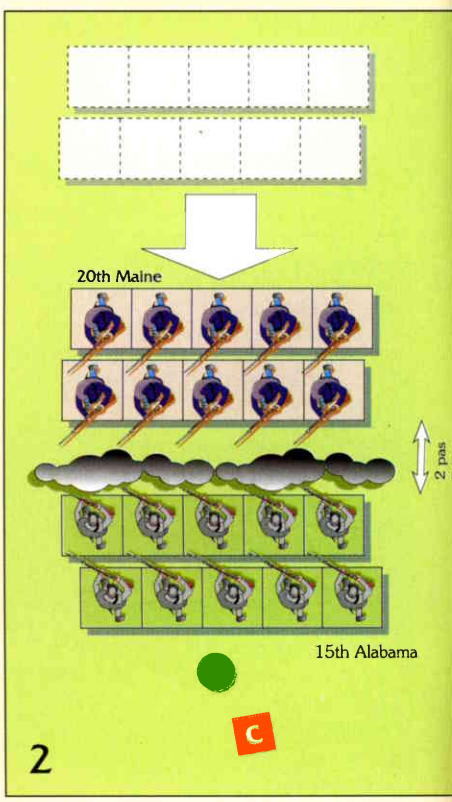
1. Le joueur opte pour un bonus de mouvement afin de contacter le **15th Alabama** qui se trouve à neuf pas. Il jette 1d6 et tire un **4**. Le mouvement total du régiment est donc de huit pas (mouvement en ligne en terrain clair), plus quatre pas (bonus de charge), soit douze pas. Le joueur positionne un pion d'ordre à douze pas en avant du régiment, et déplace ensuite les figurines jusqu'à deux pas de l'unité adverse. Le **15th A.** avait ordre de manœuvrer, il devient donc **hésitant** et reçoit un marqueur vert.

2. Le joueur sudiste effectue un test de réaction pour déterminer la distance du tir défensif (ce tir est possible car l'unité est devenue hésitante). Il jette 1d6 et obtient **1**. Le test échoue, et le tir est résolu à distance moyenne. Le **15th A.** inflige néanmoins trois pertes à son adversaire, qui perd un élément et doit tester son moral.

Le joueur jette 2d6 et tire un **4** positif et un **2** négatif, soit un score de **+ 2** modifié comme suit : **+ 1** (vétérans), **– 1** (un élément perdu au combat), **+ 1** (ordre de charger), soit un total de **+ 3.** Le test est donc réussi, et le régiment nordiste vient au contact.

3. Les deux joueurs effectuent alors chacun un test de moral d'impact, le joueur sudiste obtient un total de **1**, et le joueur





Ci-contre.
Le 54th Massachussets. Cette unité mythique entièrement composée d'hommes de couleurs se distingue lors du siège de Fort Wagner en 1863. L'épopée de cette unité a inspiré le film américain *Glory*.

Ci-dessous.
Un régiment d'infanterie sudiste typique, le 5th Georgia.

7 - Tirs

Tout type d'unité (infanterie, cavalerie ou artillerie) ne peut tirer **qu'une fois** par tour.

7.1 - Tir d'infanterie et de cavalerie

Procédure : on mesure la distance de tir à partir du centre de l'unité qui ouvre le feu. Le joueur lance **1d6** pour **cinq** figurines en arrondissant au multiple **supérieur** (exemple : 3d6 sont lancés pour un régiment à 14 figurines). Le total obtenu est ensuite modifié par la **Table des modificateurs de tir**.

Si le joueur obtient **6** sur chaque dé, le régiment reçoit un marqueur **bleu** et sera à court de munitions lors du tour de jeu suivant.

Après calcul du **total modifié**, la cible perd une figurine pour chaque multiple de 5 (arrondir au multiple de 5 inférieur).

Exemple : une unité à 25 figurines effectue un feu de salve à neuf pas sur un régiment ennemi. Le joueur jette donc cinq dés (25 : 5 = 5), plus 5 (feu de salve, + 1 par dé), et obtient un total de 22. Ce score est divisé par deux (cible à longue portée), ce qui donne 11, arrondi à 10, soit deux pertes.

Les unités absolument **immobiles** au cours d'un tour de jeu ont **priorité** de tir sur les unités en mouvement. Dans tous les autres cas, les tirs sont simultanés.

En phase **3,** le joueur peut choisir de laisser immobile un régiment sous ordre **M** ou **R** afin de lui faire bénéficier de cette priorité, mais l'unité devient **hésitante** et reçoit un marqueur vert.

Note : en forêt dense, la visibilité réduite à cinq pas interdit les tirs à longue portée.

7.2 - Marqueurs de tir

Une unité d'infanterie ou de cavalerie qui engage l'ennemi par le feu reçoit un marqueur de tir représenté par un bout de coton effiloché. Le régiment est alors immobilisé et doit éventuellement réussir un **test de réaction** en phase **4** pour pouvoir ôter son marqueur et exécuter un ordre impliquant un mouvement (**M**, **C** ou **R**). En cas d'échec, l'unité devient **hésitante** et conserve son marqueur de tir. Le marqueur de tir est retiré si l'adversaire pris pour cible se replie ou déroute hors de portée de tir, ou si le régiment cesse le feu durant tout un tour de jeu.

7.3 - Tirs d'artillerie

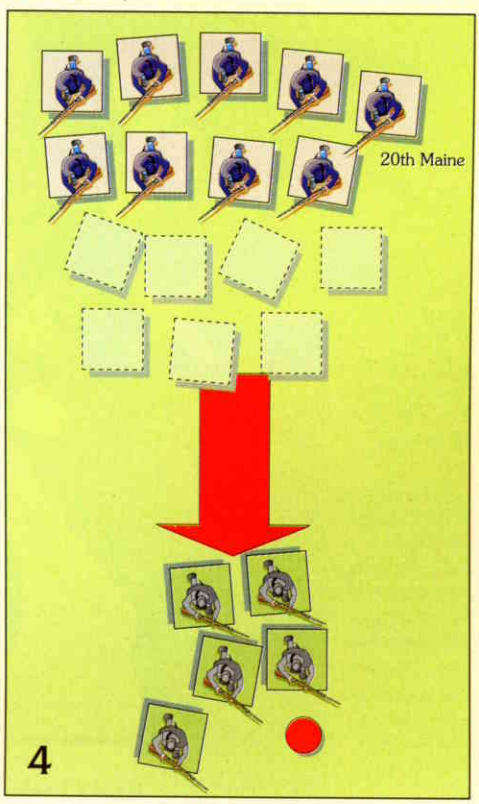
Procédure : on mesure la distance de tir et on détermine, sur la **Table des tirs d'artillerie,** la zone d'impact correspondante. **1d6** est lancé par figurine d'artilleur. Chaque score **supérieur** ou **égal** au numéro de zone où se trouve la cible équivaut à un impact. Par exemple, si la cible est en zone 4, le joueur doit obtenir 4, 5 ou 6 sur chaque dé. Ce jet est inutile si la cible est en zone 1, c'est-à-dire à portée de mitraille.

On lance **1d6** par impact, le total obtenu est ensuite modifié sur la **Table des modificateurs des tirs d'artillerie.**

Après calcul du total modifié, la cible perd une figurine (ou un canon, en cas de tir de contre-batterie) pour chaque multiple de 5 (arrondir au multiple de 5 inférieur).

Exemple : une batterie de trois « Napoléon » dételle et ouvre le feu à 10 pas (tir en zone 3) sur un régiment ennemi en mouvement. Le joueur jette six dés (six artilleurs), et obtient 4, 6, 3, 4, 2 et 1, soit quatre impacts. Il jette donc quatre dés, moins 4 (cible en mouvement, – 1 par dé), et obtient un total de 13, qui, divisé par deux (la batterie a dételé au cours du tour), est arrondi à **5**, soit une perte.

● Une batterie sous ordre de **tenir** peut pivo-



nordiste un total de **3**. Le **20th M.** remporte donc l'impact, et le **15th A.** doit reculer de deux pas (**3** – **1**), désorganisé et démoralisé.

4. Le joueur nordiste effectue ensuite un test de réaction pour déterminer si le **20th M.** poursuit son adversaire, et tire un **2**. Le régiment poursuit donc son mouvement et percute le **15th A.**

Le joueur nordiste jette 3d6 (12 figurines), **+ 3** (baïonnette au canon, **+ 1** par dé), **+ 3** (vétérans, **+ 1** par dé), et obtient un total de **16**, qui, doublé, est arrondi à **30** soit **six** pertes. Le joueur sudiste quand à lui obtient un total de **15**, mais son score n'est pas doublé car le **15th A.** est démoralisé.

Comme chacune des unités perd un élément, les deux joueurs effectuent un test de moral et échouent. Le **20th M.** devient démoralisé, le **15th A.** déroute et exécute un mouvement de déroute obligatoire.

Remerciements

Les figurines présentées dans cette article sont des 15 mm *Old Glory*, *Polly Oliver*, *Freikorps* et *Essex*. Peinture par Pierre Laporte; bâtiments *Hovel's*, décor réalisé par Arnaud Faure et Pierre Laporte.

L'auteur remercie chaleureusement les nombreuses personnes qui ont participé à la réalisation et à la mise au point de *Billy Yank*.

ter sur place pour orienter son tir;

– jusqu'à 45°, sans pénalité, mais ne peut tirer qu'en phase **5** (tirs d'unités en mouvement);

– au-delà de 45°, mais ne peut tirer qu'à demi-puissance et en phase **5**.

● Une batterie totalement **immobile** et qui ne pivote pas peut tirer avant tout mouvement de l'adversaire en phase **4**, mais directement dans l'axe d'orientation des pièces.

8 - Charges

8.1 - Procédure de charge

1 - Les unités qui chargent sont déplacées simultanément jusqu'à deux pas de l'adversaire. Les mouvements de charge s'effectuent nécessairement en ligne droite, dans l'axe d'orientation de l'unité.

2 - Un test de réaction détermine la distance de tir de chaque unité menacée par une charge :

– si le test est réussi, le régiment en défense peut ouvrir le feu à bout portant;

– en cas d'échec, le tir est considéré comme s'effectuant à distance moyenne.

3 - Les tirs défensifs sont effectués, et le moral des assaillants est testé si nécessaire.

Note : une unité chargée sous ordre **M** devient hésitante. Seuls les régiments chargés totalement immobiles durant le tour de jeu (sous ordre **T**, hésitants ou démoralisés) peuvent effectuer un tir défensif préalablement à l'impact.

Unités chargeant en soutien :

● Un régiment doit avoir lui-même ordre de **charger** pour être considéré comme chargeant en soutien.

● Une unité en soutien sur le flanc et qui n'a pas d'adversaire direct, accompagne simultanément le mouvement de l'unité soutenue jusqu'à sa distance maximale de déplacement.

● Une unité en soutien arrière accompagne le mouvement de l'unité soutenue en restant à deux pas directement derrière, et devient hésitante si le régiment de tête est stoppé ou recule.

8.2 - Bonus de charge

Au choix du joueur, une unité qui charge peut

Un rebelle enthousiaste ramène dans ses lignes un groupe de prisonniers, saluant au passage son général.

BURNSIDE BRIDGE, ANTIETAM, 17 SEPTEMBRE 1862

Fort de ses récents succès militaires en Virginie, Lee envahit le Maryland en septembre 1862. Mais par le fait d'un étonnant concours de circonstances, les plans de son offensive tombent entre les mains de l'état-major nordiste. Amoindrie par une campagne harrassante et contrainte à la défensive dos au fleuve Potomac, l'armée sudiste va devoir livrer bataille contre un adversaire déterminé et deux fois supérieur en nombre.

Durant douze heures, les combats les plus violents vont faire rage au nord puis au centre du champ de bataille. Au sud, le corps d'armée du général nordiste Burnside va piétiner pendant plus de trois heures devant un pont de pierre traversant l'Antietam, défendu avec acharnement par la brigade de Géorgiens du général Toombs. Ce contretemps va permettre à Lee de renforcer constamment les points les plus menacés de sa ligne défensive. En début d'après-midi, deux régiments nordistes traversant le pont au pas de charge et baïonnette au canon parviennent enfin à planter l'étendard de l'Union sur la berge opposée. Les troupes de Burnside donnent alors l'assaut, pour se faire prendre en écharpe par les rebelles de la division du général Hill.

Lorsque la nuit tombe mettant un terme à la boucherie, les tuniques bleues regagnent leurs positions initiales, et le lendemain, les deux armées se font face à nouveau. Les troupes de Lee sont laminées, mais le prudent général en chef nordiste McClellan répugne à faire intervenir ses réserves, surestimant encore et toujours la puissance numérique de son adversaire. Il perd là une occasion unique d'anihiler l'armée confédérée et de mettre un terme au conflit. Dans la nuit du 18 septembre, les soldats rebelles décimés, en haillons mais toujours fiers, se replient en bon ordre en Virginie.

Le scénario simule les actions offensives entreprises par les troupes de l'Union entre 10 h et 13 h pour prendre d'assaut Rorbach Bridge. Suite aux dépêches insistantes de McClellan, Burnside va s'entêter à conquérir ce pont dans une série de coûteuses attaques frontales, alors que plusieurs gués aux alentours auraient permis un déploiement rapide de ses forces sur la rive opposée.

● **Terrain** : l'Antietam est considéré comme terrain très accidenté, et un régiment devient désorganisé s'il tente de traverser à gué.

● **Déploiement**

Le joueur sudiste se déploie à son gré sur la rive ouest, ses renforts peuvent entrer dès le premier tour de jeu.

Déploiement nordiste :

– la brigade Crook, avec le 11th Connecticut déployé en tirailleurs, entre au premier tour de jeu à l'emplacement indiqué sur la carte.

Renforts nordistes :

– les éléments de la brigade Nagle entrent par la route au quatrième tour de jeu, déployés en colonne;

– les éléments de la brigade Ferrero entrent par la route au 8e tour de jeu, déployés en colonne.

● **Conditions de victoire**

La partie dure 12 tours. S'il reste sur la table de jeu un régiment sudiste non dérouté à l'issue du 12e tour, c'est une victoire pour le joueur confédéré. Dans tous les autres cas, c'est une victoire nordiste.

● **ORDRE DE BATAILLE**

Confédération :

– général Toombs, **bon**, **+ 2**;

– 20th Georgia (20 figurines, expérimentés);

– 2nd/50th Georgia (15 figurines, vétérans).

– **Renforts** : 11th/15th/17th Georgia, 15 figurines, vétérans.

Union :

– général Crook, **moyen**, **+ 1**

– 11th Connecticut (20 figurines, expérimentés);

– 11th Ohio (20 figurines, expérimentés);

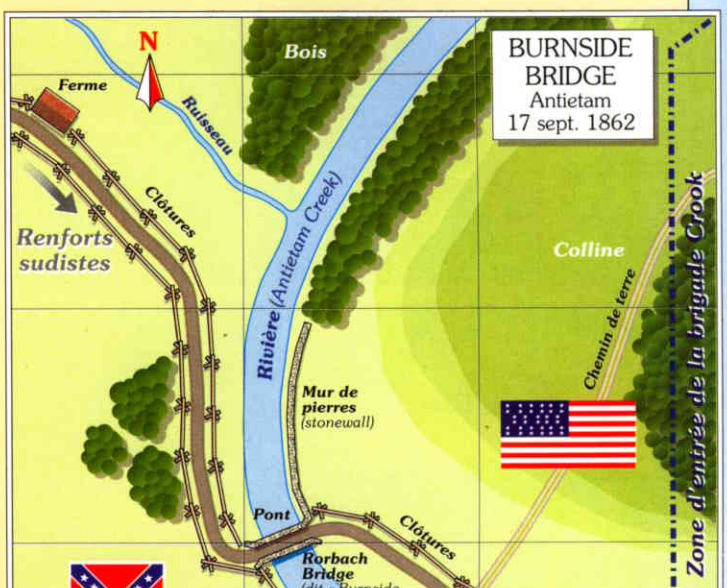
– 28th Ohio (20 figurines, expérimentés);

– 36th Ohio (20 figurines, expérimentés);

– Eléments de la brigade Nagle : 2nd Maryland (20 figurines, expérimentés); 6th New Hampshire (20 figurines, expérimentés);

– Eléments de la brigade Ferrero : 51st Pennsylvania (20 figurines, vétérans); 51st New York (20 figurines, vétérans).

Tous les régiments des deux camps sont équipés de fusils rayés à chargement par la bouche. ❐



Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

obtenir un bonus de mouvement. Pour cela, avant le mouvement, le joueur lance :

– **3d6** pour un régiment de cavalerie en terrain plat;

– **2d6** pour un régiment d'infanterie en terrain plat, ou pour un régiment de cavalerie en terrain accidenté;

– **1d6** pour un régiment d'infanterie en terrain accidenté.

Le total obtenu indique le nombre de pas supplémentaires que peut parcourir l'unité, **désorganisée,** lors de la charge.

On effectue un seul jet pour plusieurs unités d'une même brigade qui chargent ensemble sur le même type de terrain et dans la même direction. Un pion d'ordre est positionné de manière à visualiser la distance maximale que peut parcourir une unité qui charge.

8.3 - Impact

Après tous les mouvements de charge, les unités chargeant qui n'ont pas été stoppées par les tirs défensifs viennent au contact. L'assaillant et le défenseur effectuent alors chacun un **test de moral d'impact**. Le vainqueur est l'unité ayant réalisé le plus haut score, le vaincu recule du nombre de pas indiqué par la différence entre les deux scores, face à l'ennemi mais désorganisé et démoralisé. Si le vaincu était déjà démoralisé, il déroute.

8.4 - Poursuite

Si le vainqueur de l'impact est l'assaillant, il effectue alors un test de réaction :

– s'il est réussi, le régiment prend la place occupée précédemment par le vaincu;

– en cas d'échec, le régiment poursuit son mouvement jusqu'au maximum de sa distance de déplacement. Si le vaincu est rejoint, il y a corps-à-corps. Si le vaincu était en déroute, il est automatiquement éliminé du jeu. Si le vainqueur contacte une autre unité adverse en cours de poursuite, les joueurs effectuent un nouveau test de moral d'impact.

Si la charge ne donne pas lieu à une mêlée, une unité peut charger un autre tour de jeu consécutif, mais en ligne droite, dans le prolongement de la charge précédente, sans bonus de mouvement et **désorganisée**.

8.5 - Combats multiples

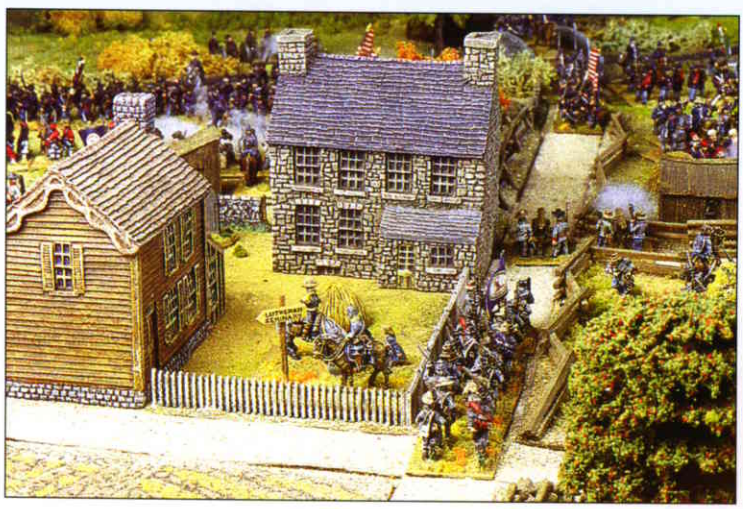
Si plusieurs impacts ont lieu au cours du même tour de jeu, le joueur assaillant choisit leur ordre de résolution.

Si des charges ont abouti à un impact dans les deux camps, les joueurs tirent au sort quel camp prend l'initiative (avec 1d6 par exemple). Le joueur qui gagne l'initiative résout tous ses impacts dans l'ordre de son choix, puis c'est au tour du joueur adverse.

8.6 - Contre-charges

Lorsque deux unités adverses se chargent mutuellement, elles se rencontrent à mi-distance et effectuent directement un test de moral d'impact.

Ci-dessous.
Dans les rues de Gettysburg, deux officiers sudistes confèrent avant l'assaut.



8.7 - Batteries chargées

● Si la batterie a un ordre de **redéploiement,** elle peut ouvrir le feu au jugé sur l'unité qui la charge (avant d'effectuer le mouvement de charge), puis atteler et se replier à demi-mouvement. Le tir est seulement possible si l'assaillant se trouve directement dans l'axe d'orientation des pièces au départ de l'action.

● Si la batterie a pour ordre de **tenir,** elle fait front et ouvre le feu dès que l'adversaire arrive à portée de mitraille, dans le but de stopper la charge. Elle peut pivoter avant d'effectuer ce tir (jusqu'à 45° sans pénalité, au-delà, tir à demi puissance), mais seulement si la charge a débuté à plus de **cinq** pas de la batterie (**dix** pas si l'assaillant est un régiment de cavaliers montés).

Si la charge n'est pas stoppée, le joueur effectue un test de moral, s'il est réussi, les artilleurs combattent au corps-à-corps. En cas d'échec, les artilleurs déroutent en abandonnant leurs pièces.

Une batterie attelée est éliminée si elle est contactée par une charge.

8.8 - Charge de cavalerie

En phase d'action, un régiment de cavaliers montés doit réussir un test de réaction pour exécuter une charge, même s'il s'agit d'un ordre de brigade. En cas d'échec, les cavaliers restent sur place et deviennent **hésitants**. Si plusieurs régiments d'une même brigade chargent ensemble dans la même direction, le joueur effectue un seul test pour toutes les unités en prenant pour base la valeur du meilleur régiment.

9 - Mêlée

En cas d'égalité au test de moral d'impact, il y a mêlée, les unités impliquées deviennent désorganisées.

Procédure : pour chaque régiment, on lance 1d6 pour cinq figurines (arrondir au multiple de 5 supérieur).

On ajoute **+ 1** au dé pour les cas suivants :

– le régiment a mis baïonnette au canon;

– l'unité est composée de vétérans;

– un général est attaché à l'unité.

On retranche **– 1** pour chaque dé si l'unité est composée de bleus.

Le score obtenu est **doublé**, sauf si l'unité est démoralisée, ou **triplé** dans le cas de cavaliers montés chargeant. Chaque multiple de cinq occasionne simultanément une perte à l'adversaire. Les joueurs font les tests de moral si nécessaire, si aucune unité ne déroute, la mêlée est poursuivie au tour de jeu suivant. Les unités en soutien arrière peuvent participer à une mêlée si elle se poursuit un second tour consécutif.

Les unités engagées en mêlée ne peuvent exécuter aucun ordre, et ne peuvent ni tirer, ni être prises pour cible d'un tir.

10 - Pertes

10.1 - Généralités

Les joueurs posent auprès des unités les marqueurs de pertes (pions ou jetons numérotés) correspondant au nombre de figurines perdues au combat (ces figurines perdues ne sont pas prise en compte lors des tirs). Lorsque le nombre de pertes atteint le nombre de figurines par élément, un des éléments de l'unité est retiré du jeu.

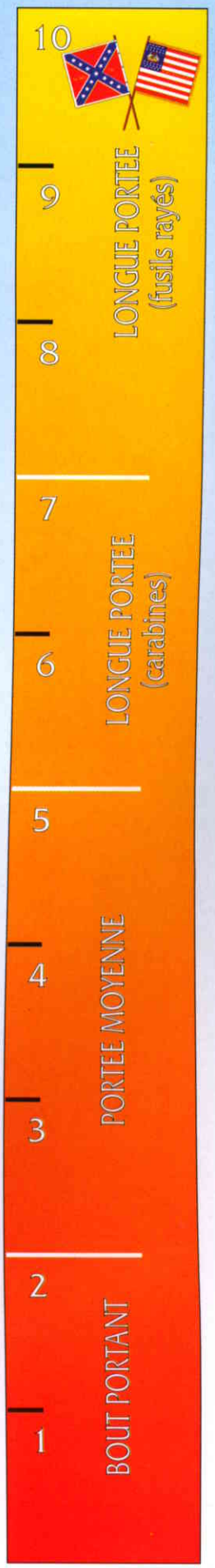
10.2 - Perte des officiers

Chaque fois qu'une unité à laquelle est attaché un général subit une perte, le joueur jette 1d6. Sur un résultat de **1**, l'officier risque d'être atteint.

Un nouveau d6 est lancé, sur un résultat de **1** ou **2**, le général est tué ou grièvement blessé, et la figurine est retirée du jeu. Lors du tour de jeu suivant, la brigade est sans commandement.

Par la suite, ce général est remplacé au choix du joueur par un colonel régimentaire de la brigade, de charisme **+ 0**, et dont la compétence est déterminée par un jet de dé (1d6 avec : 1,2 3 = médiocre, 4, 5 = moyen, et 6 = bon). ❐

Règlette de mouvement et de distance de tir
(à découper)



HANNIBAL CONTRE ROME
Quelle stratégie pour gagner ?

SORTI au printemps dernier, *Hannibal*, jeu d'Avalon Hill sur la deuxième guerre punique, s'est vite affirmé comme un grand classique du jeu d'histoire : simple, précis et passionnant à la fois.

Par Frédéric BEY

Comprendre la seconde guerre punique, sans évoquer la première (264 à 241 av. J-C) serait une gageure, tant leurs tenants et aboutissants sont liés. A l'aube de leur premier affrontement, Rome et Carthage sont les deux puissances impérialistes dominantes du bassin occidental de la Méditerranée. Carthage, puissance africaine, contrôle la mer et les îles (Sicile, Sardaigne et Corse). Rome est un état uniquement terrestre qui a étendu son influence sur toute la péninsule italienne.

Paradoxalement, c'est en venant défier et vaincre Carthage sur son terrain de prédilection, la mer, que Rome va sortir victorieuse de son premier conflit avec la métropole punique et lui arracher la Sicile tant convoitée. Dans la vingtaine d'année de paix qui suit, Rome profite de l'état de crise de Carthage (révolte des mercenaires) pour lui dérober également, en violant les traités, Corse et Sardaigne et programmer la mise à mort de sa rivale. De son côté, Carthage rêve de sa revanche en se reconstituant un empire en Espagne méridionale sous l'impulsion d'Hamilcar Barca (le père d'Hannibal).

En – 218, date à laquelle commence *Hannibal* d'Avalon Hill, les deux puissances ont donc profondément changé. Rome, toujours aussi puissante sur terre grâce à ses légions, est désormais maîtresse des mers. Carthage quant à elle ne doit plus sa force qu'à la formidable armée punique d'Espagne, dont a hérité Hannibal. Fort de son nouvel atout, une armée expérimentée et soudée par ses conquêtes ibériques, Carthage peut de nouveau croire en ses chances, d'autant plus qu'elle dispose en Hannibal d'un homme d'exception et d'un général hors pair.

Contrairement à pas mal d'idées reçues, il semble acquis aujourd'hui qu'Hannibal n'ait jamais eu pour objectif final la prise de Rome et la destruction de l'Etat romain. Son plan visait plus raisonnablement à affaiblir suffisamment Rome en Italie pour lui arracher ses alliés et reconstituer la zone d'influence de Carthage. De même, le plan apparemment insensé d'invasion de l'Italie par voie terrestre, requis par ces objectifs stratégiques, n'est pas la volonté du seul Hannibal, mais une action parfaitement concertée avec les autorités de la capitale punique.

En face, dès la guerre engagée, Rome n'a par contre qu'un objectif radical, l'anéantissement définitif de son adversaire africain. Par la force des choses, la seconde guerre punique, à l'instigation d'Hannibal, est donc à l'inverse de la première, un conflit quasi uniquement terrestre ! Carthage, malgré les succès foudroyants d'Hannibal (dont celui magistral de Cannes en – 216), ne peut arracher la décision et ne fait jamais sombrer Rome dans le renoncement. C'est un autre homme providentiel, Scipion l'Africain, qui conclut la guerre grâce à des victoires aussi fracassantes que celles d'Hannibal (prise de Carthagène en – 210, Zama en – 202) et fait de la Rome victorieuse la plus grande puissance de son époque.

Hannibal
ROME VS. CARTHAGE
AVALON HILL'S TRADEMARK FOR ITS GAME OF THE SECOND PUNIC WAR, 218-201 B.C.
AH
The Avalon Hill Game Company

Un jeu à la bonne échelle

La plus grande force d'*Hannibal*, tout comme le jeu dont il tire ses principes (*We the People*, sur le thème de la Révolution américaine, voir *VaeVictis* n° 8), provient de la parfaite adéquation entre son échelle et ses mécanismes. La carte couvre l'ensemble du bassin occidental de la Méditerranée. Elle comprend quatre zones, divisées en 18 provinces, elles-mêmes subdivisées en plusieurs espaces. Il s'agit de l'Italie (sept provinces), de l'Afrique (quatre provinces), de l'Espagne (quatre provinces) et des îles (trois provinces). Au départ, Rome détient neuf provinces (six en Italie et trois dans les îles) contre sept à Carthage (quatre en Afrique et trois en Espagne).

Le contrôle du plus grand nombre de provinces est l'objectif des deux joueurs. Pour cela, ils doivent parvenir à placer un marqueur de contrôle politique sur plus de la moitié des espaces d'une province donnée. Au cours de la partie, à la fin de chaque tour de jeu, l'écart en nombre de provinces contrôlées par les deux camps est calculé et donne lieu à des pénalités pour le camp en retard (abandon obligatoire du contrôle politique d'un nombre équivalent d'espaces). Ce système constitue le « thermomètre » de la partie. Dès que l'écart se creuse de façon importante (plus de cinq provinces), il devient très difficile de renverser la situation.

On l'aura compris, en s'appuyant sur cette hiérarchie : espace, province (1 à 7 espaces), zone (3 à 7 provinces), *Hannibal* ne s'est pas trompé d'échelle et permet de prendre en compte toute la gamme des événements nécessaires à la simulation stratégique d'un conflit : la bataille dans un espace donné n'est qu'un facteur parmi bien d'autres pour le contrôle politique de plus vastes ensembles.

Sur la carte, les deux joueurs disposent de leurs généraux (pions rectangulaires « verticaux » sur socle), de leurs armées (grands pions ronds) et des marqueurs de contrôle politique. Le tout est d'une très grande qualité (carton épais pour la carte comme pour les pions) et très joliment illustré.

L'échelle de temps

La seconde guerre punique a duré 18 années. *Hannibal* en propose la simulation en neuf tours mais, particularité notable, tous ne couvrent pas la même durée de temps réel. Pour refléter le déroulement historique, les trois premières années du conflit (– 218 à – 216), qui ont vu Hannibal insuffler un rythme d'enfer à la guerre (passage des Alpes et une victoire décisive par an...), disposent chacune d'un tour dans le jeu. Le cours des choses se ralentissant ensuite, les tours 4 à 6 simulent deux années réelles à la fois, enfin les tours 7 à 9 couvrent trois années chacun. Pour préserver l'équilibre du jeu, les joueurs ne disposent pas du même nombre de cartes stratégiques — celles qui leurs permettent d'agir — selon la durée réelle des tours. Ainsi au tour 1, ils reçoivent sept cartes, à partir du 4e, huit cartes et,

CONSEILS DE JEU

Hannibal est un jeu dans lequel de nombreuses stratégies peuvent s'avérer gagnantes pour les deux camps. L'équilibre des forces est quasi parfait, cependant, d'infimes éléments font pencher le rapport en faveur de Rome une fois les mécanismes acquis. L'explication principale provient du fait que le Romain a toujours les moyens d'une stratégie purement défensive, alors que le Carthaginois ne les a pas (l'égalité existe par contre pour les stratégies offensives). La maîtrise des mers par les Romains y est pour beaucoup.

La stratégie de Carthage

La contrainte principale du Carthaginois réside dans le fait qu'il ne peut se permettre de sacrifier aucune zone d'opération. La perte de l'Espagne le priverait des provinces qui lui fournissent la moitié de ses nouvelles recrues; la perte de l'Afrique, et surtout des deux Numidies, le condamne à une défaite aux portes de sa capitale. Enfin, son absence d'Italie laisserait les mains totalement libres au jouer romain. Nous vous proposons ici une solution pour se sortir de ce « grand écart ».

Il convient tout d'abord d'expédier Hannibal au plus vite en Italie pour y prendre le contrôle des deux provinces les plus « accueillantes » : la Gaule cisalpine et l'Apulie. Il faut ensuite y rester, recruter si possible, pousser le Romain à la bataille et garder dans sa main des cartes susceptibles d'être utilisées par Hannibal en fin de tour, alors que le Romain aura moins de possibilité de réaction. Pour la défense de l'Espagne, il faut au moins deux généraux. Hasdrubal Gisco pourra s'établir à Carthagène (mission défensive) et Hasdrubal pourra se lancer dans la conquête de l'Idubédie.

Dès l'arrivée de Scipion l'Africain, il faudra veiller à renforcer la défense du Sud pourvoyeur de renforts : un Hasdrubal pour défendre la Bétique et Gades, un autre pour défendre l'Oros-pédie et Carthagène. En Afrique, Hannon suffit à protéger Carthage. Si le Romain débarque, il faut réagir vite (ce qui n'est pas facile avec Hannon dont le niveau stratégique est de 3) et compter sur l'utilisation de cartes événements. Il ne faut en tout cas jamais s'affoler, perdre une province en Afrique est bien moins grave qu'en Espagne.

La victoire pourra enfin venir de Magon (le plus jeune frère d'Hannibal). Bien utilisé il peut s'avérer redoutable. Il est très pratique de le rapatrier dès que possible à Carthage (il est le seul général punique à bien naviguer et il peut servir ensuite de réserve stratégique, à la tête des renforts africains (dont des éléphants avec un peu de chance), pour intervenir en Numidie ou transporter des troupes en Espagne (le trajet Carthage-Gades ou Carthagène est sans risque pour Magon). Enfin, de façon plus offensive, Magon peut être utilisé pour porter la guerre en Sicile en débarquant à Agrigente (risque de transport très faible).

L'idéal est de combiner ce débarquement avec la carte événement « Syracuse s'allie avec Carthage » ou en coordination avec Hannibal faisant mouvement au sud de l'Italie.

Avec de la réussite, cette stratégie est celle qui peut faire le plus de mal à Rome. Quand à la prise de celle-ci, inutile d'y penser avant d'avoir le train de siège avec Hannibal et le contrôle d'au moins quatre provinces italiennes...

La stratégie de Rome

Côté romain, les choses sont moins critiques à condition d'agir avec méthodes et prudence. Pendant les cinq premiers tours, une attitude défensive s'avère la meilleure. Il faut économiser les troupes, limiter l'emprise d'Hannibal à deux ou trois provinces italiennes, initier quelques diversions par mouvement naval. Attention à ne pas s'engager à fond, à portée d'une réaction punique, surtout en Espagne où les Carthaginois disposent d'alliés. Le mieux est de jouer sur les événements plus que sur les opérations et de saisir les opportunités sans prendre de risques.

Seuls Marcellus et, à un moindre degré, Flaminus peuvent être utilisés de façon offensive. Dès le tour 6, avec l'arrivée de Scipion l'Africain, tout change. Ma préférence va à une offensive rondement menée en Espagne en laissant les deux consuls garder Rome et l'Italie sans livrer bataille. Scipion est aussi fort qu'Hannibal, mais il est, grâce à la maîtrise des mers par Rome, dix fois plus mobile. De ce fait, il peut sans problème dans un même tour livrer bataille dans deux zones différentes, voire plus ! La seule précaution à prendre est de le laisser au moins deux tours de jeu hors de portée d'Hannibal, afin qu'il donne à Rome tout son rendement sans risques de mort. Un fois les Puniques affaiblis, il pourra venir narguer le chef carthaginois... La prudence est donc la clé des options stratégiques romaines, elles doit cependant se transformer dans les quatre derniers tours en une agressivité de tous les instants, pour étouffer définitivement les ambitions carthaginoises en frappant partout où Hannibal n'est pas.

Prendre Carthage n'est pas la stratégie la plus sûre, l'épuisement de l'influence politique du camp punique étant en fait bien plus efficace. ❐

Remerciements à Marc Brandsma et Eric Teng pour leur inventivité stratégique au cours des tests.

à partir du 7e, neuf cartes. Ces ajustements permettent de concilier le respect du contexte historique et la capacité d'actions des joueurs par rapport à l'échelle immuable du temps.

Pour en revenir à la réalité, les parties ne s'achevant pas sur une « mort subite » (mort d'Hannibal ou chute de Carthage d'un côté, prise de Rome de l'autre) ne dépassent jamais les trois heures de jeu. Fait exceptionnel, la durée moyenne indiquée au dos de la boîte est ainsi scrupuleusement exacte !

Un exemple permettra finalement de mesurer l'ampleur des actions qu'un joueur peut mener au cours d'un seul tour : dans le premier tour de la partie, Hannibal, accompagné de huit points de forces (un point de force représente environ 1 000 hommes) et de deux points d'éléphants de guerre, peut partir de Saguntum en Espagne, traverser les Pyrénées et les Alpes (il y subira un jet de dé d'attrition susceptible de lui faire perdre de 1 à 4 points), déboucher en Italie, recruter des auxiliaires et enfin livrer bataille à une ou aux deux armées consulaires romaines ou assiéger une ville fortifiée...

Cet exemple s'inspire du plan de bataille historique du Punique, mais il est aisé de comprendre qu'un joueur inventif pourra entreprendre tout autre chose, du débarquement inopiné en Ligurie (attention, tout voyage par mer est risqué pour le Carthaginois), à la constitution d'une « forteresse » défensive en Espagne. *Hannibal* offre tous les champs du possible aux deux protagonistes. Mais les joueurs doivent garder en tête que dans l'histoire, comme dans le jeu, la part bonne ou mauvaise du hasard ou de la providence (*fortuna* comme dise les Romains) peut remettre en cause la plus pertinente des stratégies.

La part des cartes

En effet, les possibilités d'actions des joueurs leurs sont fournies par les « cartes stratégiques », distribuées chaque tour. Sur ces cartes figurent des informations de deux niveaux : un chiffre (de 1 à 3) représente la « capacité d'opérations » de la carte et un texte décrit un événement utilisable soit par un seul des deux camps, soit par les deux. Les joueurs, lorsqu'ils jouent une carte (à tour de rôle), peuvent choisir la manière d'utiliser chacune d'elles. Ils peuvent soit conduire une opération, c'est-à-dire activer un général et ses troupes pour un mouvement de quatre espaces (et un combat ou un siège en fonction de l'espace d'arrivée) ou placer des marqueurs de contrôle politique.

La seule contrainte est alors que le chiffre « capacité d'opérations » de la carte soit inférieur ou égal à la capacité stratégique du général. Le nombre de marqueurs politiques placés correspond également à ce chiffre. Par exemple, une carte de niveau 1 (les plus communes) permet d'effectuer une opération avec les généraux de niveau stratégique 1 (les meilleurs, Hannibal ou Scipion l'Africain) ou de placer un seul marqueur politique. A l'inverse, Hannon (niveau 3) ne pourra conduire une opération qu'avec une carte de capacité 3 (les plus rares).

L'autre possibilité offerte est de jouer l'événement décrit sur la carte. Certains autorisent la conduite de campagnes (activation de deux ou trois généraux à la suite), d'autres sont utilisables comme interruption d'une action adverse (par exemple, au cours d'un combat, la carte « panique d'éléphant » annule l'effet de la charge des éléphants puniques et provoque la perte de deux cartes de batailles pour le Carthaginois), enfin, d'autres autorisent des actions spéciales (marche forcées, recrutements, révoltes de provinces, alliance avec la Macédoine, etc.).

HANNIBAL

Jeu en anglais de complexité faible (mais de subtilité élevée...) Un tour de jeu représente de un à trois ans, un point de force représente environ 3 000 hommes. Jeu en solitaire impossible.

Qualités... : jeu d'accès aisé, aux mécanismes simples et efficaces, matériel de qualité, ambiance historique parfaitement rendue, partie de durée raisonnable (trois heures maxi) avec un très bon équilibre des forces.

...et défauts : fort part d'aléatoire dans le déroulement d'un tour, résolution des combats sommaire.

Véritable « maison mère » du jeu d'histoire, Avalon Hill a forgé une grande partie de sa réputation sur la qualité des composants de ses jeux : cartes cartonnées, beaux pions, règles très bien présentées, etc. A ce jour, aucune autre société d'édition ne présente une telle maîtrise globale de la fabrication... une vraie tradition d'entreprise.
Les composants d'*Hannibal* font ainsi assaut de simplicité et d'élégance, avec de très utiles tableaux et aides de jeu. Seules les cartes d'opération auraient mérité une mise en couleur.

Il est dès lors évident que le hasard dans la distribution des cartes va influencer la partie. Une main composée uniquement de cartes de capacité d'opération 1, sans aucune carte de conduite de campagne, impose une année sabbatique au joueur... Sur la durée d'une partie, l'effet du hasard est bien entendu lissé. Les deux opposants devront donc savoir attendre le bon moment pour agir en force et apprendre à alterner stratégies offensives et défensives au regard des cartes en leur possession.

Que reste-t-il de la tactique ?

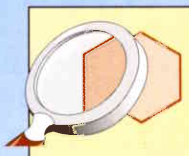
Pour résoudre les combats, qui se produisent lorsque des armées adverses se trouvent dans le même espace, le système de jeu d'*Hannibal* ne réserve qu'une petite place à l'aspect tactique. Les joueurs reçoivent au début de chaque affrontement un nombre de cartes de bataille proportionnel à leur force. Ce nombre est déterminé en additionnant la valeur tactique du général (1 à 4), le nombre de points de force présents et le nombre de provinces contrôlées dans la zone. D'autres cartes peuvent être obtenues ou soustraites en fonction d'autres circonstances (charge d'éléphants, interception réussie, retraite avant combat manquée, etc.). Les cartes, au nombre de 48, représentent chacune une manœuvre (douze cartes « assaut frontal », neuf « attaque flanc gauche », neuf « attaque flanc droit », huit « reconnaissance », six « double enveloppement » et quatre « réserve »).

L'attaquant joue une carte et si le défenseur ne peut présenter la même, il perd la bataille. Au cours de celle-ci, l'initiative peut changer plusieurs fois de camp en fonction de la valeur des généraux en présence. La tactique n'y trouve donc que très peu son compte. En résumé, il est suffit de jouer à la suite les cartes que l'on possède en plus grand nombre pour multiplier ses chances de l'emporter. La résolution des combats est ainsi le point le plus faible d'*Hannibal*. Le rapport de force, tel que décrit plus haut, est déterminant. Les cartes une fois distribuées, les joueurs n'ont guère de choix pour remporter ou perdre la bataille. Tout y est en fait purement statistique.

La simulation des pertes au combat est mieux réussie : les deux joueurs subissent une attrition proportionnelle au nombre de cartes jouées pendant l'affrontement et le perdant doit en plus encaisser des pertes, bien plus importantes, pour sa retraite. Cela donne en moyenne, et très historiquement, un partage des pertes à 80-20 % entre perdant et gagnant.

Le bon goût de l'Histoire

Ce qui, au final, fait d'*Hannibal* plus un jeu d'histoire qu'un simple jeu de société, c'est son respect attentif du contexte. Sans entrer dans le degré de détail de simulations tactiques, de la trempe de *SPQR* par exemple, cette simulation tient compte de tous les éléments historiques importants au regard, encore une fois, de son échelle. Ainsi, le mécanisme de nomination des consuls et des proconsuls pour le camp romain, ou l'attitude d'Hannon (l'opposant politique d'Hannibal) pour le camp punique sont très bien restitués. De même, le rôle perturbateur des tribus « barbares », alliées à l'un ou l'autre des protagonistes est bien simulé. Le décorum est là et bien là et contribue à plonger les joueurs dans l'ambiance trépidante de la guerre à mort en Rome et Carthage. Trouver dans un même jeu autant de facilité d'approche et d'intérêt ludique est rare, c'est pourquoi l'on peut sans risque affirmer qu'*Hannibal* restera comme une des toutes meilleures production de l'année 1996 ! ❐



LES REGLES À LA LOUPE

Hannibal ne compte que douze pages de règles, d'une rare clarté et illustrées de nombreux exemples. Cependant, quelques mécanismes méritent d'être évoqués ici afin d'éviter aux joueurs des déboires inutiles lors de leurs premières parties.

La notion de contrôle politique d'un espace est capitale dans le jeu. Pour les mouvements, le contrôle politique n'a aucune importance. Il est possible de traverser sans pénalité, voire même d'effectuer un débarquement, dans un espace contrôlé politiquement par l'adversaire. Les effets négatifs peuvent néanmoins survenir dans deux situations, mal mises en évidence dans le livret de règles, mais souvent rencontrées par inadvertance lorsque l'on débute sur le jeu. La première survient après un combat victorieux.

Pour attaquer l'ennemi, il faut souvent « aller le chercher » dans un espace qu'il contrôle. La victoire acquise, il recule et le vainqueur se retrouve seul avec un marqueur politique du camp adverse. Si rien n'est fait pour le convertir ou pour rejoindre un espace « ami », l'armée devra subir un jet de dé d'attrition à la fin du tour de jeu ! Moralité : il ne faut jamais attaquer un adversaire dans un espace contrôlé politiquement par lui (surtout si l'on est sûr de gagner, un comble !) avec sa dernière carte stratégique sous peine d'être laminé par l'attrition de fin de tour.

De même, en cas de bataille perdue, et donc de retraite, les espaces « ennemis » peuvent amplifier la défaite : si l'armée qui recule ne peut trouver refuge sur un espace neutre ou contrôlé par son camp, elle est totalement éliminé (la retraite peut se faire sur quatre espaces de distance); tout espace sous contrôle adverse traversé pendant la retraite génère un point de perte supplémentaire. Il faut donc, avant une bataille, s'adosser à au moins un espace contrôlé politiquement, sous peine de voir la retraite se transformer en déroute.

Enfin, chaque tour de jeu se termine par une phase dite « d'isolation ». Tous les marqueurs de contrôle politique d'un camp (sauf villes fortifiées) qui ne peuvent pas tracer un chemin libre d'espaces ennemis vers un port, une ville fortifiée, une tribu ou une armée amis sont retirés de la carte. Il faut avoir en tête à tout moment du jeu cette phase qui termine le tour, car elle peut avoir des effets plus importants que deux ou trois batailles gagnées. Les joueurs retrouvent avec ce mécanisme le principe ancestral du Go, habilement adapté à un jeu d'histoire.

Pour terminer ce passage à la loupe, évoquons les subtiles règles du commandement consulaire romain (les deux consuls sont tirés au sort à chaque tour). Tout joueur voulant prendre en main les destinées de Rome doit très vite s'en imprégner. Les points à ne pas oublier sont les suivants :

– si les deux consuls et leur armée se trouvent dans le même espace, le commandant en chef désigné (celui dont on prend la valeur de combat en compte) peut changer aléatoirement (jet de dé);

– une armée commandée par un consul ne peut volontairement être réduite à moins de **cinq** points de force;

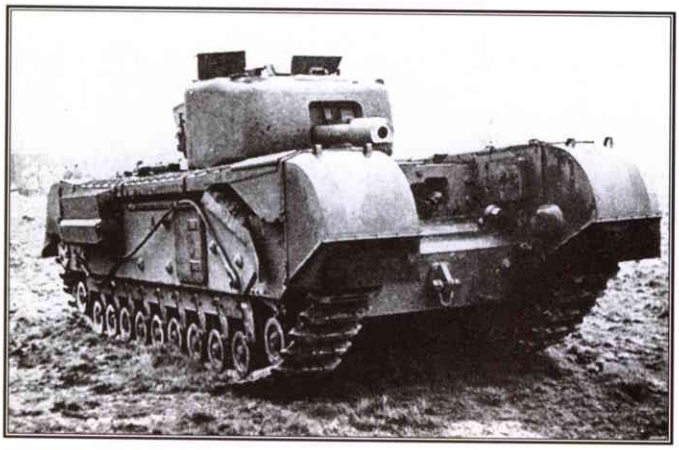
– si un consul et un proconsul (comme Scipion l'Africain) se trouvent dans le même espace, c'est toujours le consul qui commande (même s'il est de valeur bien moindre que celle du proconsul)

– enfin, une armée proconsulaire passant dans un espace occupé par un consul ne peut jamais en repartir avec plus de points de force qu'il n'en restera au consul...

En résumé, il faut soigneusement identifier les armées consulaires, leur assigner une mission précise dans le cadre de sa stratégie et veiller à ne pas parasiter avec elles l'effort principal qui sera confié aux proconsuls (les seuls généraux vraiment choisis par le joueur). ❐

SCENARIO ASL/VV 7

LE COURAGE DES MAHRATTES



Au nord de LUGO, ITALIE, le 10 avril 1945 :

Au printemps 1945, le IIIe Reich est aux abois. Les Alliés lancent leurs dernières offensives et envahissent le territoire allemand. L'heure du combat final a également sonné en Italie, théâtre d'opérations un peu oublié depuis le 6 juin 1944... Le 9 avril, les troupes du 15th Army Group passent à l'attaque avec pour objectif d'empêcher un repli ennemi sur un éventuel réduit alpin. Les Allemands et les fascistes italiens ont mis l'hiver à profit pour fortifier leurs positions ; ces dernières s'appuient souvent sur des obstacles naturels. La 8th Indian Infantry Division doit ainsi forcer l'obstacle formé par les rivières Senio, Sillaro et plusieurs canaux au sud-ouest du lac de Comacchio. Malgré l'appui d'une forte artillerie et de nombreux blindés de tous types, la progression est difficile. Ainsi, le 1/5th Mahrattas de la 21st Indian Brigade subit des pertes si élevées qu'il doit fondre les C et Y Companies en une seule unité. Du côté des défenseurs, le moral reste bon et ils n'hésitent pas à lancer de nombreuses contre-attaques locales. Mais les Indiens sont tout aussi déterminés à prendre pied sur la rive nord de la Senio ; en fin d'après-midi, ils y sont solidement installés. A cette occasion, un sous-officier indien est décoré de la Victoria Cross pour sa bravoure. A l'aube du 10 avril, les Mahrattes repartent à l'attaque et gagnent du terrain sur un adversaire dont la détermination semble affaiblie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne si, à la fin du scénario, il contrôle ≥ 5 Locations de bâtiment situés à ≤ 3 hexagones de Q7.

PLACEMENT DE LA CARTE

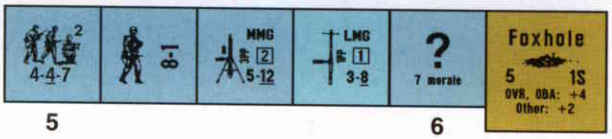
N

BALANCE

- Ajouter un Héro à la YC Coy.
- Echanger un Leader 8-1 anglais contre un 8-0.

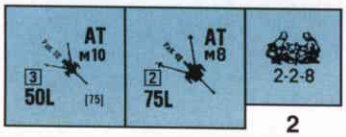
Les Allemands se placent en premier	⊙ 1	2	3 ✙	4	5	6	FIN
⊙ Les Alliés se déplacent en premier							

Eléments de la 362. Infanterie-Division [ELR : 2] se placent/entrent comme indiqué {SAN : 4}.
Se placent à ≤ 3 hexagones de Q7 (sous un "?" s'ils sont en Concealement Terrain).



5 6 2

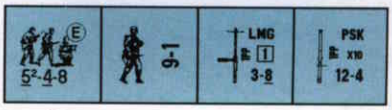
Se placent dans les hexagones de coordonnée ≥ 5 :



2

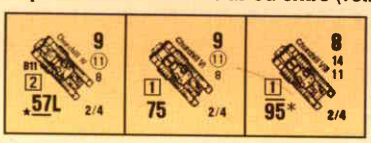
Se place HIP en Concealement Terrain (bâtiments interdits) dans les hexagones de coordonnée ≥ 5 :

Entrent au tour 3 par le bord nord

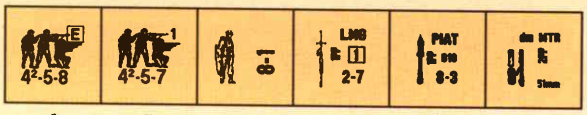


3

2 Troop, 48th Royal Tank Regiment
se place entre R et I inclus ou entre (voir RSS 4) :



YC Coy, 1/5th Mahrattas [ELR : 4]
entre au tour 1 par le bord sud entre J et T inclus {SAN : 2} :



4 5 2 2

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont Wet, sans vent au début. Le Kindling est interdit. Tous les champs sont des vignobles (E13.6).
2. Les MMC anglais sont considérés Allied Minor pour le Heat Of Battle et le Leader Creation seulement. Aucune pénalité Allied Troops ne s'applique.
3. Les équipages de blindés ne peuvent abandonner volontairement leurs véhicules.
4. Le joueur anglais peut faire entrer ≤ 2 chars au tour 1 par le bord sud entre J et T inclus au lieu de les placer sur la carte.

EPILOGUE

Les Indiens avancent avec l'appui du 48th Royal Tank Regiment, en partie rééquipé avec de nouveaux Churchill. Vers 11 heures, le 2 Troop reçoit l'ordre d'attaquer une maison pour faciliter sa prise par l'infanterie. Aussi, le lieutenant Fox ordonne aux deux autres chars de couvrir son avance. Un premier canon antichar est détruit. Puis, à une centaine de mètres de la maison, le Lt Fox se heurte à un canon automoteur camouflé sous une meule de foin : les Anglais sont les plus rapides et l'engin ennemi explose. Mais le Churchill est aussitôt touché par deux canons antichars et trois des membres de l'équipage, dont Fox, sont tués. Malgré ce revers, l'attaque se poursuit et les Mahrattes occupent l'objectif comme prévu. Les jours suivants, les troupes alliées repoussent, sans relâche, les Allemands vers le nord.

PLAN DE BATAILLE

Bien commencer à Champs de bataille

DEVANT l'engouement soulevé par *Champs de Bataille*, jeu en encart de *VaeVictis* n° 9, voici quelques conseils pour bien choisir, constituer et jouer votre armée de prédilection.

Par Jean-Philippe IMBACH
Scénario par Nicolas Stratigos

Par rapport aux autres jeux sur cartes, *Champs de Bataille* présente la particularité de débuter, à moins de suivre un scénario précis, par une phase de constitution des armées. Cette phase est l'une des plus intéressantes qui soient. Certes, la stratégie sur le champ de bataille reste primordiale, mais une armée mal conçue sera beaucoup plus difficile à mener à la victoire finale.

Choisir son armée

La sélection d'une armée reste souvent un choix cornélien. Le plus important est de jouer une armée adaptée à son tempérament. Certains généraux, de nature prudente, préfèrent les lignes monolithiques de fantassins (Spartiates, Suisses), d'autres aiment les mouvements de cavaliers légers (Scythes, Huns) ou lourds (Sassanides, Byzantins, Mongols), voire même très lourds (croisés, médiévaux), d'autres encore recherchent l'impétuosité des peuples barbares (Gaulois, Germains, Pictes) ou ne jurent que par les Romains, Macédoniens et autres classiques. En attendant que *VaeVictis* ne fournisse des pions et des listes pour toutes ces armées, les quatre livrets WRG conçus pour *DBM* et quelques pions « faits main » vous permettront de tester à peu de frais des tactiques et des troupes originales [1].

Quelques remarques s'imposent néanmoins :

● les troupes régulières sont plus facile à contrôler que leurs homologues irrégulières, certes. Mais jouer « irrégulier » lors d'une compétition de *Champs de Bataille* n'est pas aussi risqué qu'à *DBM* car ces pions peuvent, grâce à la grille hexagonale, se déplacer de biais sans pénalité;

● il faut se méfier des armées « ultra-défensives » à base de lances ou de piquiers. S'il est difficile de perdre avec celles-ci, les matchs nuls sont légions, et frustrants à la longue;

● une armée composée à majorité de cavaliers légers est tout aussi dure à vaincre — il faut les attraper ! — mais elle manque de puissance pour transpercer une défense bien construite. Le pire est un choc entre une armée de lances et une de cavaliers légers. Si les lances avancent, elles découvrent leurs flancs et peuvent se faire tourner ; si elles restent sur place, les cavaliers légers ne passeront jamais de front. Un match nul assuré.

Composer son armée

Pour la constitution de l'armée proprement dite, certains sont partisans de troupes peu nombreuses mais de bonne qualité, leur armée rassemblant de l'ordre de vingt pions en 200 points. Probablement à base de cavalerie lourde, le joueur décide de l'endroit et du moment où elle frappe. Cette armée est par contre très sensible à un encerclement si elle ne réussit pas à défaire rapidement son adversaire. Au contraire, il est possible de privilégier la masse et l'aspect quantitatif avec une armée d'infanterie, à quarante pions, qui peut engluer ses adversaires mais manque parfois de souplesse pour faire face à un mouvement tournant.

Entre ces extrêmes existe une voie médiane où des troupes de choc en petit nombre — mais suffisamment pour casser la ligne adverse en un point précis — côtoient des pions d'un coût réduit qui permettent d'augmenter les seuils de démoralisation des corps et de l'armée. Ce choix regroupe les armées équilibrées et polyvalentes : Egyptiens, Macédoniens, Romains, Carthaginois, etc. Elles sont par contre plus difficiles à maîtriser car constituées de troupes hétérogènes qu'il faut apprendre à manœuvrer de concert.

Pour la préparation d'un tournoi, le terrain et les adversaires potentiels sont totalement inconnus à l'avance : dans ce cas, le mieux est d'opter pour une armée polyvalente, capable de s'adapter à tout ennemi, en plaine ou dans un terrain bouché à l'extrême. En partie amicale, le bon sens doit prévaloir et une étude attentive des forces et faiblesses de l'armée adverse est impérative. Ne prenez pas des masses de barbares si des chevaliers sont légions dans le camp opposé ! De même, il faut moduler le nombre de troupes légères en fonction de la configuration du terrain.

Composer ses corps

La taille et le nombre de corps est un vaste débat et il n'y a pas de « recette miracle ». Commençons par une lapalissade : plus un corps est petit, plus il est fragile. Certes, mais en contre-partie ce corps est mobile et facile à contrôler. Au contraire, un « gros » corps résiste bien au choc mais nécessite de nombreux points d'action, surtout lors de la phase cruciale du combat où il faut des points pour manœuvrer, se rabattre sur les flancs adverses, contrer des menaces, etc. Idéalement, une armée comprendra :

– soit un corps massif et un ou plusieurs petits corps « satellites ». L'adversaire doit alors démoraliser le gros corps pour démoraliser l'armée elle-même;

– soit des corps plus équilibrés. Dans ce cas, il faut jouer plus « groupé », les corps s'appuyant mutuellement.

Quant aux bagages, il faut soit les affecter entièrement au corps le plus résistant, soit les laisser dans chacun des corps d'origine.

Un conseil purement mathématique : veillez à optimiser la répartition des pions dans chaque corps en fonction des seuils de démoralisation. Par exemple, si vous avez 24 équivalents pions à répartir en deux corps, vous pouvez le faire en affectant 12 pions à chaque ou bien en donnant 11 à l'un et 13 à l'autre. Dans le premier cas, chaque corps démoralise à 4 pertes ; dans le second, le corps de 11 pions démoralise toujours à 4, mais celui à 13 ne s'écroule plus qu'à 4,5 (si le corps comporte des demi-pions) ou même à 5 pions (si le corps ne comporte pas de demi-pions). Ainsi, en modifiant simplement l'organisation d'une armée, le joueur peut la rendre plus résistante aux chocs.

Enfin, remarque très importante, composez vos corps en fonction de leurs objectifs et du rôle qu'ils sont amené à jouer sur la carte. Par exemple, un corps peut être constitué de vos troupes de choc et être le véritable fer de lance de l'armée, un autre au contraire sera une « savonnette » (à base de cavaliers légers) pour retarder l'adversaire, ou bien spécialisé pour intervenir dans du terrain difficile, etc. Dernier conseil, chaque corps doit comporter des troupes (légères) pour protéger ses flancs, sauf s'il s'agit d'un corps — généralement d'infanterie — que vous décidez de déployer toujours au centre, encadré et protégé par deux corps annexes sur les ailes.

Lors du déploiement, placez vos troupes avec bon sens : les Auxilia face au terrain accidenté ou difficile, les cavaliers et les fantassins lourds dans du terrain clair. Si vous êtes défenseur, vous pouvez aussi placer des embuscades en leur donnant un objectif clair :

– soit retarder l'adversaire : un seul ou quelques pions (peu nombreux) suffisent;

– soit tenir le terrain ou anticiper un mouvement offensif général. Dans ce cas, faites la « massive », avec le maximum de pions.

L'attaquant ne peut effectuer d'embuscades intéressantes mais par contre, il place ses bagages et ses corps alternativement, après ceux du défenseur (il faut néanmoins respecter le pré-placement des corps noté au préalable). Il peut donc — il doit ! — en profiter pour déployer ses troupes de façon optimale, celles de choc face à des cibles potentielles. L'attaquant est aussi celui qui se déplace le premier et, si les dés lui sont favorables, il peut

1. En remarque complémentaire, il convient de rappeler que *Champs de bataille* peut se pratiquer, d'un point de vue historique, soit de manière libre (faire s'affronter des armées qui n'auraient pas pu se rencontrer historiquement), soit avec des contraintes historiques précises (les grandes invasions par exemple). C'est aux joueurs de définir eux-mêmes le cadre de leurs parties : la diversité ou la compétition en mélangeant les époques, la rigueur historique ou l'organisation d'une campagne en choisissant les listes autorisées.

ainsi bloquer l'armée ennemie dans sa zone de déploiement pour dérouter le général adverse et perturber ses plans.

Tactique et stratégie

Une fois les deux armées déployées, décidez du corps qui va mener l'attaque principale, de celui qui défend, des éléments de terrain à éviter ou à conquérir, etc. Bref, élaborez une stratégie et essayer de la mener au bout, ce qui n'est pas toujours des plus faciles.

La tactique de jeu consiste à détruire les pions adverses :

– soit de face, en positionnant ses troupes de choc face aux ennemis les plus vulnérables, c'est-à-dire ceux qui sont détruits dès que le résultat du combat est favorable, sans nécessairement faire le double;

– soit par des prises de flanc qui empêche le recul de l'adversaire.

Enfin, il est intéressant de posséder dans chaque corps, et éventuellement au niveau de l'armée, quelques pions en réserve pour boucher un trou dans vos lignes ou bien pour exploiter une faille dans le dispositif adverse.

Comme on peut le constater, les paramètres et les choix qui s'offrent au joueur pour constituer et organiser son armée sont nombreux et variés. Mais les conseils et préceptes simples qui précèdent permettent d'éviter des erreurs grossières qu'il est bien difficile de rattraper ensuite en cours de partie. Pendant les longues soirées d'hivers, étudiez et optimisez la composition des corps de vos armée pour accroître leur efficacité : cette phase préparatoire est l'un des charmes de *Champs de Bataille*.

La constitution d'une armée

Nous allons maintenant commenter la composition d'une armée, en l'occurrence à partir de la liste « Romain patriciens » fournie dans *VV* n° 10, en 250 points.

● **1er Corps** (16/5,5)
– Ætius, général en chef : Reg Cv (O)
– Légionnaires : 2 Reg Bd (O)
– Archers supportant les Bd : 2 Reg Ps (O)
– Fédérés germains : 6 Irr Wb (S)
– Equites : 1 Reg Cv (O)
– Auxiliaires : 2 Reg Ax (I)
– Archers supportant les Ax : 2 Reg Ps (O)
– Equites Illyricani : 1 Reg LH (O)
– Equites Sagittarii : 1 Reg LH (F)
– 6 éléments de bagages immobiles

Commentaires :

– le général en chef n'est pas choisi de qualité (S) car son rôle n'est pas d'aller au combat. Il doit contrôler les Germains et n'intervenir qu'en toute dernière extrémité. On économise ainsi 2 points, ce qui permet de passer 2 LH (F) en (O) dans l'armée;

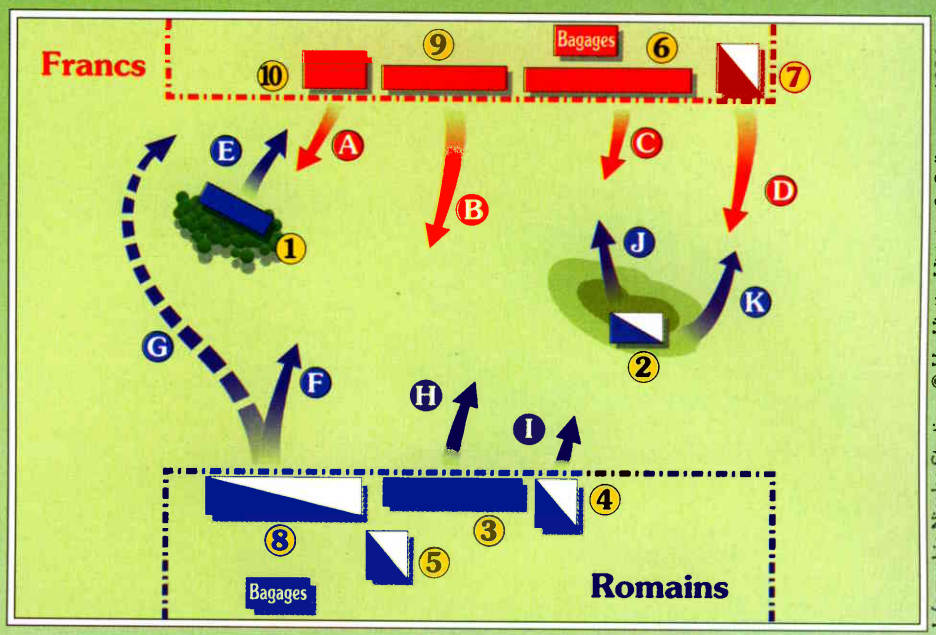
– les barbares et les légionnaires, ces derniers soutenus par les Psiloi comme l'autorise la liste, forment l'ossature de ce corps;

– la Cv (O) sert de réserve;

– les Auxilia (I), malheureusement obligatoires dans un corps ou l'autre, sont fragiles et ne doivent pas intervenir en première ligne : ils peuvent protéger les bagages, occuper un terrain difficile ou, en dernier recours, boucher un trou dans la ligne de bataille;

– les cavaliers légers peuvent soit retarder un ennemi potentiellement dangereux, soit protéger un flanc de l'infanterie lourde;

– les Psiloi peuvent être utilisés séparément pour soutenir les Bd ou les Ax, ou bien ensemble pour former un petit groupe de « reconnaissance » dans les terrains difficiles ou accidentés.



Infographie Nicolas Stratigos © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

● **2e Corps** (14/5)
– Litorius, sous-général : Reg Cv (S)
– Fédérés germains : 3 Irr Kn (F)
– Equites : 2 Reg Cv (O)
– Equites Illyricani : 2 Reg LH (O)
– Auxilia Palatina : 3 Reg Ax (S)
– Auxiliaires : 1 Reg Ax (I)
– Archers supportant les Ax : 4 Reg Ps (O)

Commentaires : Litorius est à la tête du corps d'intervention, rapide et mobile. Les cavaliers germains et romains, soutenus par les cavaliers légers et les auxiliaires, doivent manœuvrer pour frapper le point faible de l'ennemi.

● **3e Corps** (4/2)
– Hugila, général allié : Irr LH S)
– Cavaliers huns : 3 Irr LH (S)

Commentaires : Hugila dispose de quelques mercenaires huns pour harceler et retarder un ennemi plus puissant, et éventuellement exploiter une faille dans les lignes adverses.

L'armée est battue à **17 EP** perdus. Cette armée dispose du minimum de fédérés : neuf pions. Elle respecte le ratio donné par la liste d'armée. Pour les alliés huns, le nombre minimum de pions est d'un quart de la liste d'origine, soit un quart de 10, donc au moins trois pions de cavaliers légers (en plus du général allié et des deux bagages associés).

L'idée générale de manœuvre est de positionner le corps d'Ætius au centre, d'attaquer sur une aile avec Litorius et de contrer sur l'autre avec Hugila.

Déploiement et manœuvres

● Le joueur romain est le défenseur, il place ses bagages derrière le bois, en sachant que ce terrain difficile les protégera d'un mouvement offensif direct des barbares.

● Le Franc ne peut pas se disposer face à la forêt qui pénalise fortement les barbares et la cavalerie. Le centre de gravité de son dispositif est donc dans la plaine. Il dispose ses bagages en conséquence.

● Le joueur romain note ensuite sur une feuille ses embuscades : tous les Auxilia et Psiloi de Litorius occupent le bois (**1**), tous les Huns sont derrière la crête de la colline (**2**). L'idée directrice est d'éviter un choc frontal et, grâce à une position de départ excentrée, d'obliger le Franc à remanier son dispositif pendant qu'on essayera de le tourner. Les deux joueurs notent également sur une feuille le placement approximatif de leurs corps.

Le Romain place ensuite son plus gros corps : l'infanterie lourde (**3**) est protégée sur son flanc droit par les cavaliers légers (**4**). Ætius est avec l'infanterie pour mieux la contrôler. La cavalerie lourde et les Auxilia (I) sont en réserve (**5**);

● Le Franc déploie à son tour son corps principal : infanterie (**6**) — 22 Wb (S), 3 Ps — et cavalerie (**7**) — 4 Cv.

Le Romain pose ensuite les troupes montées (**8**) de Litorius (toutes celles à pied sont en embuscade). Finalement, le Franc aligne son deuxième corps : infanterie lourde (**9**) — 14 Wb — face à la plaine, troupes légère (**10**) — 6 Ps — face au bois.

Le Franc, qui est l'attaquant, bouge en premier. Il décide de reconnaître le bois avec son infanterie légère (**A**), d'avancer son premier groupe d'infanterie lourde dans la plaine entre le bois et la colline (**B**), de progresser directement vers la colline avec le second groupe d'infanterie (**C**) et de contourner la colline avec sa cavalerie (**D**).

Mais le joueur commet une erreur en avançant trop loin son infanterie (**9**) : elle ne pourra pas faire face à la menace des Auxilia et Psiloi romains sortant du bois (**E**). D'autant plus que la cavalerie de Litorius se porte en avant (**F**). Le joueur romain a également l'option de tenter un mouvement tournant d'envergure (**G**) en contournant le bois avec tout ou partie de ses troupes montées, mais il est probable que les cavaliers fédérés ne feront pas ce mouvement vu leur médiocre capacité de manœuvre.

L'infanterie (**H**) et les cavaliers légers (**I**) se portent en avant juste assez pour soutenir le mouvement (**F**) et éviter un trou dans la ligne de bataille. Enfin, Hugila dévale la colline et bloque tout à la fois l'infanterie (**J**) et la cavalerie (**K**) ennemie.

Si le corps hun était devenu non fiable (1 ou 2 au premier dé de PA), il suffisait de le laisser sur la colline pour bloquer tout de même l'avance de l'infanterie. Dans ce cas, la cavalerie légère (**4**) aurait dû se porter à droite de la colline pour contenir la cavalerie franque (**7**).

Le but d'Ætius est maintenant d'encercler et de détruire l'aile droite des Francs avant l'intervention du corps principal des Germains. La partie est bien mal engagée pour Mérovée !

Apprendre à compter

Pour gagner, il n'y a pas de secret : une stratégie offensive est impérative. Attention, il ne s'agit pas d'attaquer à tout bout de champs et dans n'importe quelles conditions. A ce propos, beaucoup de joueurs ne connaissent pas suffisamment les forces et les faiblesses de leurs troupes, les types d'unités qu'elles doivent absolument éviter et celles qu'il faut à tout prix contacter. Ils ne calculent pas les risques, ne se mettent pas en position avantageuse et jouent sur la chance aux dés. Pourtant, quelques principes de base sont faciles à assimiler :

– plus les facteurs initiaux sont faibles de part et d'autre, plus le combat est « volatile », c'est-à-dire que plus il y a de chance que l'une des troupes fasse le double de son adversaire (et l'élimine dans la plupart des cas). A 2 contre 2, vous avez 11 % de chance de détruire l'adversaire, mais seulement 3 % à 3 contre 3 et plus aucune à 5 contre 5... Ainsi, les combats de troupes légères sont très meurtriers et rapides, ceux de fantassins lourds lents et monotones;

– il est donc plus intéressant d'infliger un malus de **– 1** au combat à l'adversaire que de bénéficier soi même d'un bonus de **+ 1**, vous aurez plus de chance de faire le double;

– les troupes inférieures ou rapides sont ainsi bien plus vulnérables que leurs homologues de qualité supérieure. Exemple : un pion hun, LH (S), combat contre un archer léger à cheval, LH (F). Le (S) fera toujours au minimum **4** au dé (avec + 2 de valeur de combat et + 1 de [S]). Son adversaire doit donc obtenir un 6 pour le détruire (6 + 2 = 8, c'est-à-dire le double). Surtout, le LH (S) ne peut être détruit que dans ce cas de figure (un 1 au dé contre un 6 pour l'adversaire), c'est-à-dire 3% de chance. A l'inverse, le LH (F), dans le tour adverse, peut faire un minimum de 2 (+ 2 de valeur au combat, – 1 de [F]). Il suffit donc à l'adversaire d'obtenir un 2 au dé ou plus pour le détruire. Et le LH (F) risque d'être détruit s'il obtient 1, 2 ou 3 à son dé.

En conclusion, n'espérez pas des miracles avec des attaques « suicides » : elles ne feront que précipiter votre perte.

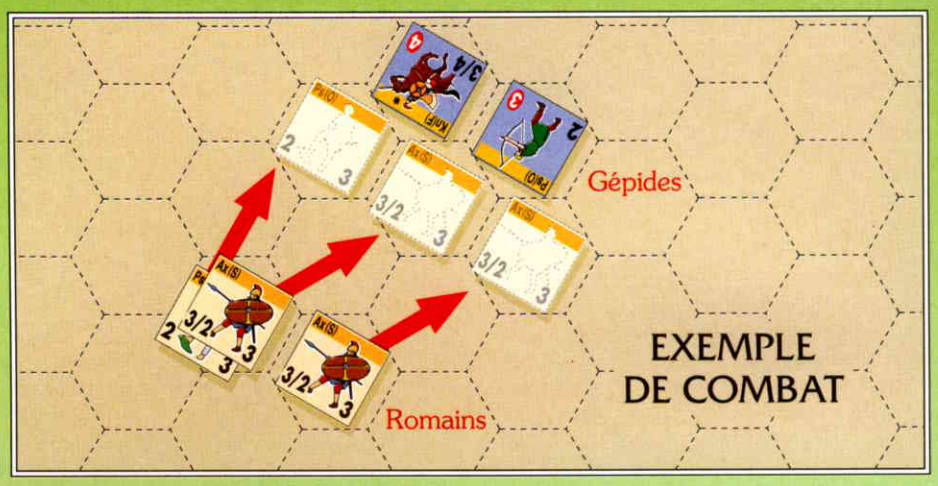
Exemple de combat

L'ordre de résolution des combats est l'un des éléments déterminant de *Champs de bataille*, c'est ce que nous allons voir avec l'exemple suivant. C'est au Romain de jouer et le corps adverse gépide est à un pion de la démoralisation. Le joueur romain décide de prendre des risques et d'essayer de détruire le Kn (F). Il déploie et positionne ses trois pions face aux deux Gépides et décide de commencer par combattre le Ps (O) avec l'Ax (S). Il possède 58 % de chance de repousser ou détruire ce Psiloi.

Si le Psiloi est repoussé ou détruit, le Kn combattra à 3 – 2 (débordé sur les deux flancs), soit 1 contre 2 pour l'Ax. Comme le Kn ne combat pas dans son tour, il subira un – 1 supplémentaire s'il fait moins que son adversaire. En fait, dans cette configuration, l'Auxilia possède 42 % de chance de détruire le Gépide contre, tout de même, 17 % de chance d'être soi-même détruit (il suffit au Kn de faire plus que son adversaire).

Si le Romain avait tout simplement avancé son groupe au contact sans déployer le Ps, le combat (en supposant toujours que l'autre Ax repousse le Ps gépide) aurait opposé le Kn à facteur 2 [3 (base) – 1 (débordé sur un seul flanc)] contre 3 [2 (base) + 1 (Ax soutenu par Ps face à troupe montée)]. Le Kn aurait 17 % de chance de détruire l'Auxilia, pour 33 % pour l'Auxilaire. De plus, en cas de destruction de l'Auxilia, le Psiloi aurait aussi été supprimé... Si le Romain déploie le Ps mais commet l'erreur de combattre face au Kn en premier, ce dernier possède 28 % de chance de détruire l'Ax contre 25 % de l'être lui-même.

En conclusion, réfléchissez à l'ordre des combats et à la position des pions et mettez le maximum de chances de votre côté.



REGLES SUPPLEMENTAIRES

La règle suivante s'ajoute aux règles de base de *Champs de bataille*.

4.31 - Achat de corps alliés

Les listes d'armées données dans l'encadré ci-contre présentent des corps alliés pour toutes les listes déjà proposées pour *Champs de bataille*. Lors de la constitution de son armée, un joueur peut ainsi « acheter » des unités d'une autre liste d'armée en tant que corps allié.

De façon générale, les contingents alliés sont spécifiés en référence à leur propre liste. Un contingent allié doit comporter obligatoirement un général et deux bagages. Ce général peut être du type du général en chef ou d'un sous-général de la liste alliée. Sauf précision indiquée dans la liste, un contingent allié ne peut comporter que des troupes obligatoires, en respectant les règles suivantes :

– il doit comporter au moins un quart des minima des éléments obligatoires;

– il doit comporter au plus un tiers des maxima des éléments obligatoires et au moins un élément.

Un contingent allié ne peut pas comporter des alliés qui lui sont propres.

Sauf précision contraire, il ne peut y avoir qu'**un seul** contingent allié par nationalité dans une armée. Dans les cas où le nombre d'éléments alliés est limité, la limitation inclue le général et les bagages (qui comptent chacun pour un pion). Les corps alliés sont bien sûr soumis au risque de devenir non fiables (voir 4.3) ou de changer de camp.

Note : les corps alliés, achetés selon 4.31 dans une autre liste, et les généraux alliés de même nationalité, obligatoires pour certaines liste (les Arabes par exemple), sont soumis à la même règle d'alliés non fiables. La différence est que les généraux alliés de même nationalité ne changeront pas de camp.

9.4 - Précisions sur les mouvement de groupe

Lors du championnat de France, il est apparu que certains mécanismes de mouvement de groupe n'étaient pas explicites dans la règle, ce qui pouvait entraîner des incompréhensions. Nous apportons ici quelques précisions supplémentaires.

Pour le mouvement, il faut considérer un groupe comme une macro-unité, où les pions font face à la même direction et doivent rester adjacents les uns aux autres pendant tout le mouvement (ce qui veut dire qu'aucune unité qui *commence* un mouvement avec un groupe ne peut être abandonnée pendant ce mouvement, ni un groupe scindé pendant un mouvement). Par ailleurs — et ce point est très important —, un groupe doit arrêter son mouvement si au moins une unité de ce groupe entre dans une zone de contrôle ennemie.

Par ailleurs, les contraintes de groupe « n'existent » qu'à chaque mouvement de marche distinct. Des unités qui se sont déplacées ensemble au sein d'un groupe peuvent être scindées en plusieurs groupes différents (ou agir indépendamment) pour d'autres mouvements de marche dans le même tour, tant qu'elles respectent les contraintes de mouvement de marche (c'est-à-dire rester à plus de quatre hexagones. de tout pion adverse).

Enfin, rappelons que les unités ne sont pas limitées dans leur mouvement de marche dans un tour, la seule limite étant le nombre de PA disponible. Par exemple, si un joueur dispose d'un corps constitué entièrement de cavaliers irréguliers et qu'il obtient 6 à son dé de PA pour ce corps, il peut faire un premier mouvement de marche (1 PA), un second (1 PA), un troisième (2 PA, ce sont des irréguliers) et un quatrième (2 PA, idem). Au total, en supposant que la ligne de cavaliers avancent tout droit, ce groupe aura parcouru 16 hexagones ! Un groupe composé de cavaliers réguliers peut lui parcourir 24 hexagones... Evidemment, sur une carte format *VV*, ce genre d'unités arrive presque immédiatement au contact.

SCENARIO

Les champs catalauniques, 451

Après s'être taillés un empire en Europe centrale et dans le Caucase, les Huns, sous la conduite de leur chef Attila, se lancent à la conquête de l'Empire romain d'Occident. L'armée hunnique — composé en grande partie de contingents germains — saccage le nord de la Gaule (Paris étant sauvée, selon la légende, grâce à la protection divine accordée à Sainte-Geneviève). Mais, à la mi-juin 451, le patrice Aetius, après avoir rassemblé

une coalition de Gallo-romains et de barbares alliés, parvient à défaire les Huns dans les plaines de Champagne. La bataille des champs catalauniques, coup d'arrêt à la première invasion des peuples de l'Est, est ainsi l'une des batailles les plus décisives de l'histoire de l'Occident.

Le budget des armées est de 301 points pour les Romains et de 300 points pour les Huns.

● **Armée romaine et alliés**
Aile gauche - Romains (15/5) :
– Aetius, général en chef : Reg Cv (S)
– Cavalerie : 2 Reg Cv (O)
– Lètes gallo-romains : 4 Reg Ax (I)
– Francs ripuaires : 4 Irr Wb (S)
– Guerriers burgondes : 4 Irr Wb (O)
Placement : hex. 1919 à 1925 inclus.

Corps central - Alains (15/5) :
– Sangiban, général allié : Irr Kn (F)
– Cavaliers alains : 4 Irr LH (S)
– Cavaliers armoricains : 4 Irr Kn (F)
– Francs saliens : 6 Irr Wb (S)
Placement : hex. 1911 à 1918 inclus.

Aile droite - Wisigoths (17/6) :
– Théodoric, général allié : Irr Kn (F)
– Nobles wisigoths : 2 Irr Kn (F)
– Cavaliers wisigoths : 4 Irr Cv (O)
– Guerriers wisigoths : 8 Irr Wb (O)
– Archers wisigoths : 4 Irr Ps (O)
Placement : hex. 1903 à 1910 inclus. Des unités de ce corps peuvent se placer en embuscade derrière la colline.

L'armée romaine est battue à **23,5 EP** perdus. Deux bagages immobiles sont placés derrière chaque corps.

● **Armée hunnique et alliés**
Aile gauche - Ostrogoths (17/6) :
– Valamir, général allié : Irr Kn (F)
– Cavaliers ostrogoths : 4 Irr Kn (F)
– Archers ostrogoths : 4 Irr Ps (O)
– Guerriers thuringiens : 6 Irr Wb (O)
– Francs ripuaires : 4 Irr Wb (S)
Placement : hexagones. 303 à 310 inclus.

Corps central - Huns (14/5) :
– Attila, général en chef : Irr Cv (S)
– Nobles huns : 1 Irr Cv (S)
– Cavaliers huns : 12 Irr LH (S)
Placement : hex. 311 à 318 inclus.

Aile droite - Gépides (15/5) :
– Ardaric, général allié : Irr Kn (F)
– Cavaliers gépides : 4 Irr Kn (F)
– Archers gépides : 4 Irr Ps (O)
– Guerriers gélons : 8 Irr Wb (O)
Placement : hex. 319 à 325 inclus.

L'armée hunnique est battue à **23 EP** perdus. Six bagages immobiles sont placés derrière le corps hun.

● **Règles spéciales**
1. Les corps alliés ne peuvent pas changer de camp.
2. Les deux terrains accidentés de la carte sont ignorés. Seule la colline existe.
3. Le joueur romain est le défenseur (il se place en premier). Le joueur hun est l'attaquant (il se déplace en premier).
4. Les cavaliers gépides ne peuvent pas démonter.
5. Les Wb (O) ne peuvent pas supporter les Wb (S), et inversement. ❐

LISTES D'ARMÉE

VaeVictis vous propose, en complément du scénario sur les champs catalauniques, les listes des principales armées ayant participé à cette bataille. Ces listes présentent des minima et maxima adaptés à des armées en 200 points.

Note : pour obtenir les minima et maxima des listes présentées dans *VaeVictis*, nous avons généralement divisé par deux les minima et maxima des listes *DBM* de WRG, *sauf pour le nombre de généraux*. Pour les lecteurs désirants jouer en 300 ou 400 points, il suffit de multiplier par **deux** ces chiffres (généraux exceptés), à défaut de se procurer les listes officielles WRG.

Pour jouer en 300 points ou plus (comme c'est le cas dans notre scénario), il est conseillé d'utiliser deux cartes de *VaeVictis* (ou toute carte de taille équivalente) en respectant les règles normales de placement

Huns (374-559)

Agressivité : 4
Général en chef :
Irr Cv (S) 19 pts ou Irr LH (S) 17 pts 1
Sous-général : idem 0-2
Nobles :
Irr Cv (S) 9 pts ou Irr LH (S) 7 pts 0-2
Huns : Irr LH (S) 7 pts 10-30
● **Seulement avant 454 :**
Alains : Irr LH (S) 7 pts 0-3
Sujets hérules ou skires :
Irr Kn (F) 9 pts 1-2**
Irr Ps (O) 2 pts 0-2
Alliés gépides : liste Gépides 7-11*
● **Seulement Attila, de 433 à 453** :
Francs : Irr Wb (S) 5 pts 2-6*
Thuringiens : Irr Wb (O) 3 pts 2-6*
Alliés ostrogoths :
liste Ostrogoths, Hérules ou Sciri 7-11*

Les minima marqués * s'appliquent uniquement si des non-Huns (Alains ou Skires exceptés) sont utilisés. Le minimum marqué ** s'applique uniquement si des Skires ou des Hérules sont utilisés.

Wisigoths (419-711)

Agressivité : 1
Général en chef : Irr Kn (F) 19 pts 1
Général allié : idem 0-2
Bucellaroi : Irr Kn (F) 9 pts 2-3
Gardinges : Irr Cv (O) 7 pts 5-14
Guerriers : Irr Wb (O) 3 pts 6-30
Archers :
Irr Ps (O) 2 pts ou Irr Bw (I) 3 pts 6-10
Frondeurs : Irr Ps (O) 2 pts 0-3
● **Seulement avant 466** :
Romains : jusqu'à 1/3 de Reg Ps (O) 2 pts, le reste Reg Sp (I) 4 pts 0-9
● **Seulement de 466 à 621** :
Alliés suèves : liste Francs
Alliés byzantins : liste Empire romain d'Orient
● **Seulement après 621** :
Basques : Irr LH (O) 5 pts 0-1
Javeliniers basques :
Irr Ps (S) 3 pts ou Irr Ps (I) 1 pt 2-3*
Frondeurs basques : Irr Ps (O) 0-1
Remplacer :
Tous les Wb (O) par des Irr Sp (I) 3 pts

Les alliés byzantins ne sont pas obligés d'inclure de l'infanterie. Le minimum marqué * s'applique seulement si des Basques sont utilisés.

Gépides (250-566)

Agressivité : 3
Général en chef : Irr Kn (F) 19 pts 1
Sous-général : idem 1-2
Cavalerie : Irr Kn (F) 9 pts 8-15
Guerriers : Irr Wb (S) 5 pts 9-18*
Archers :
Irr Ps (O) 2 pts ou Irr Bw (I) 3 pts 8-18*
Alliés ostrogoths : liste Ostrogoths
Alliés hérules : idem 0-8
Alliés thuringiens : liste Francs

Les Irr Kn (F) peuvent démonter en Irr Sp (S). Les minimums marqués * s'appliquent uniquement si de l'infanterie autre que des cavaliers démontés est utilisée.

Ostrogoths, Hérules, Skires (200-493)

Agressivité : 3
Général en chef : Irr Kn (F) 19 pts 1
Sous-général : idem 1-3
Cavalerie : Irr Kn (F) 9 pts 8-25
Archers :
Irr Ps (O) 2 pts ou Irr Bw (I) 3 pts 8-15
● **Seulement Radagaesus de 401 à 406**
Alliés rugiens : liste Francs
● **Seulement les Skires en 469** :
Alliés rugiens : liste Francs
Alliés gépides : liste Gépides
● **Seulement les Ostrogoths après 488**
Huns : Irr LH (S) 7 pts 0-1

Les contingents alliés de cette liste ne sont pas obligés d'inclure de l'infanterie.

Addenda aux listes déjà publiées :

Francs (250-496)

● **Seulement en 471** :
Alliés skires : liste Skires

Romain patriciens (425-493)

● **Seulement avant 443 ou après 454**
Alliés huns : liste Huns
● **Armées de l'ouest seulement :**
Alliés francs : liste Francs
● **Armées de l'est seulement :**
Alliés ostrogoths : liste Hérules

Empire romain d'Orient (493-578)

Alliés huns : liste Huns 0-7
Alliés hérules : liste Ostrogoths 0-8

Notes : certaines unités rares (les Romains de la liste wisigothique par exemple) ne sont pas incluses sur la planche de pions. Elles seront éventuellement fournies dans une future extension.

Les pions fournis pour les Gépides et les Ostrogoths permettent de constituer ces deux armées.

Certains contingents alliés sont à prendre dans les armées déjà fournies dans *VV* n° ❐

L'ARME PARACHUTISTE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE

DES premiers raids allemands sur le Benelux aux grandes offensives aéroportées alliées, la mise en œuvre et l'emploi de l'arme parachutiste est l'une des grandes révolutions tactiques de la Seconde Guerre mondiale. Mais cette arme voit aussi l'émergence d'un nouveau type de soldats, aux traditions résolument modernes; c'est la naissance de l'esprit « para ».

Par Antoine PLAIT

En 1936, à la stupéfaction des observateurs étrangers invités, l'armée rouge procède à la première manœuvre aéroportée de l'histoire. Aucune autre nation n'a alors une telle avance en matière de troupes parachutistes. *Fresque de l'école des officiers aéroportés de Riazan.*

La Grande Guerre, première guerre moderne industrielle, voit apparaître des moyens militaires nouveaux. La Seconde guerre mondiale, commencée pour l'essentiel avec les armes de la Première, a confirmé ces apports tactiques et stratégiques : abandon définitif des chevaux, constitution de grandes masses blindées, motorisation généralisée, rôle essentiel de la troisième dimension sur le champ de bataille. Ce sont les progrès technologiques, en matière de motorisation et d'armement, qui donnent à l'emploi de ces armes une nouvelle dynamique. Ce constat est particulièrement remarquable dans le domaine de l'arme aérienne et de son emploi. Cette dernière permet en effet de s'affranchir des obstacles terrestres et des troupes ennemies afin de frapper ses arrières : dépôts de munitions, lignes de communication, postes de commandement, etc...

Dès 1916, l'idée d'utiliser l'avion non plus seulement comme arme mais comme un vecteur permettant de porter la guerre terrestre sur les arrières ennemis reçoit un début de réalisation : en octobre de cette année, les Allemands exécutent une mission de sabotage d'une voie ferrée en Russie ; en août 1918, c'est une équipe (plus tard on dira commando) de quatre officiers italiens qui saute derrière les lignes autrichiennes pour une mission de renseignement ; de même en octobre 1918, des Français sont parachutés dans les Ardennes.

Cette manière de porter le feu en territoire ennemi est naturellement rendue possible par les progrès réalisés dans la conquête du ciel par le « plus lourd que l'air » mais également par la longue et tragique mise au point du parachute [1].

Pourtant, après l'armistice de 1918, et malgré d'indéniables succès, les milieux militaires se désintéressent de cette nouvelle technique de combat. Il faut attendre les années 1930 pour que les Soviétiques démontrent les possibilités de l'arme aéroportée [2] mais, paradoxalement, ils n'en font qu'un usage limité et maladroit pendant la « Grande guerre patriotique ». Ce sont en effet les Allemands qui jusqu'en 1941 sont les maîtres du parachutage opérationnel pour l'abandonner après l'invasion de la Crète. Les dernières années du conflit voient finalement les plus grandes opérations aéroportées menées par les Anglo-américains.

LES PRÉCURSEURS

Les théoriciens militaires de l'entre-deux guerres s'affrontèrent essentiellement sur deux thèmes : la mécanisation (c'est-à-dire l'arme blindée) et l'arme aérienne. Les défenseurs de l'arme aérienne, Douhet en Italie, Mitchell aux USA et Seversky en URSS, ne jouent qu'un rôle mineur dans la promotion de l'arme aéroportée. En effet, cette dernière est fondamentalement terrestre, même si elle utilise la troisième dimension pour son déplacement. Ainsi, elle n'entre en aucune manière dans les prévisions de Douhet. En revanche, le général Mitchell traite dans ses écrits de « l'enveloppement vertical » et en 1928 il fait la démonstration du largage de six parachutistes qui aussitôt à terre mettent en batterie une mitrailleuse lourde. Toutefois, cette démonstration ne convainc pas les autorités supérieures américaines.

Pas plus que les Américains, les autorités britanniques ne voient l'utilité de l'emploi de troupes parachutistes mais en revanche, face aux événements, ils sont prêts à innover. Ainsi en 1932, lorsque des troubles éclatent en Irak, indépendant depuis 1930 mais sous influence britannique, la Grande-Bretagne y envoie par air des troupes stationnées en Egypte. S'il ne s'agit pas encore d'opérations aéroportées, mais « d'aérotransport [3] », l'idée d'utiliser le vecteur aérien pour intervenir rapidement sur une zone est bien là.

L'Union soviétique en pointe

Au delà de ces essais souvent sans suite, la première grande nation militaire à mettre en place des unités et une technique de combat aéroportés est l'Union Soviétique. Dès 1932, une première brigade aéroportée d'un effectif de 450 hommes est créée. Mais c'est le maréchal Toukhatchevski, directeur des armements à partir de 1931, qui est à l'origine de leur développement. En octobre 1931, il expose au Politburo son plan de réorganisation de l'Armée rouge qui inclut la mise sur pied de grandes unités parachutistes, puis de 1934 à 1936, il multiplie les manœuvres faisant appel à ces unités. Au cours de l'été 1935, dans la région de Minsk, un exercice engageant 1 800 parachutistes et 5 700 soldats aérotrans-

1. Le premier saut en parachute est réalisé par André Jacques Garnerin à Paris en 1797, d'une hauteur de 600 mètres. Sur le plan militaire, le parachute équipe les aérostats d'observation français dès la fin de 1915. Il est à noter qu'à la même époque l'usage du parachute est interdit aux pilotes russes car selon l'instruction qui leur est donnée : « *l'usage du parachute est généralement dommageable pour l'aviation car le pilote menacé par l'ennemi peut être tenté de sauter et de vouer inévitablement son avion à la destruction* » !

2. Pour la clarté du sujet, le terme aéroporté dans le cadre de cet article se réfère à des unités spécialisées et spécialement entraînées transportées par air et larguées par parachutage ou par planeur.

3. Néologisme militaire, le terme d'aérotransport désigne un déplacement par voie aérienne, l'appareil décollant avec sa cargaison pour se poser ailleurs, toujours avec sa cargaison. Dans le cadre qui nous intéresse, il s'agit d'unités terrestres, non spécialisées, engagées dans une bataille terrestre et s'y portant par transport aérien.

portés se déroule. La même manœuvre est reprise en 1936 aux environs de Kiev : 1 200 parachutistes s'emparent d'un terrain d'aviation et en assurent la défense pour y permettre l'atterrissage d'avions transportant de l'artillerie et 5 000 hommes. Quelques attachés militaires étrangers (dont Student, le futur chef des parachutistes allemands) sont invités à cette manœuvre et ne cachent pas leur stupeur. Plus tard, Wavell, présent lui aussi, écrit : « *Si je ne l'avais vue de mes propre yeux, je n'aurais pas cru possible une pareille opération* ».

L'organisation soviétique se poursuit et en 1938, on compte quatre brigades aéroportées, de 1 200 hommes chacune. En 1941, elles seront neuf, regroupées en trois corps aéroportés, plus trois brigades spécialisées. L'innovation importante est bien sûr la création de ces forces, mais surtout, pour la première fois, l'élaboration d'une doctrine permettant leur emploi en opérations, soit pour harceler l'ennemi, soit dans l'offensive pour compléter un encerclement. Cet emploi s'inscrit en effet parfaitement dans le cadre tactique de l'Armée rouge qui considère qu'une offensive, pour être décisive, doit aboutir à l'encerclement et à la destruction de l'ennemi.

Il apparaît en effet que les autres puissances qui s'intéressent aux troupes aéroportées dans les années 1930 n'ont jamais réellement élaboré les conditions de leur emploi.

Ainsi dès 1927, l'armée italienne procède au largage de onze parachutistes militaires puis, pendant la campagne d'Ethiopie, utilise largement le ravitaillement par air de ses troupes terrestres. En 1936, un bataillon « d'infanterie de l'air » est créé, puis une école parachutiste en 1938. Au cours de la même année, le 23 mai, un exercice de parachutage et d'assaut d'un terrain d'aviation est réalisé par le 1er bataillon d'infanterie de l'air. Deux brigades d'infanterie et deux batteries d'artillerie se posent ensuite sur le terrain. Cet exercice, très proche dans sa conception des manœuvres soviétiques de l'été 1936, se solde par des pertes accidentelles importantes en tués et blessés parmi les parachutistes. Cet échec, sans mettre un terme au développement de l'arme aéroportée italienne, semble avoir toutefois compromis son emploi au combat, et donc toute recherche tactique ultérieure. Cependant, toujours prête à innover, l'armée italienne réalise en 1939 un aérotransport d'assaut sur Tirana lors de l'agression de l'Albanie.

La France, grande puissance militaire européenne, n'est pas exclue de ces recherches. Envoyés en URSS, des instructeurs sont formés, puis deux groupes d'infanterie de l'air (les 601e et 602e) sont créés en 1937. Leur destination est la réalisation d'action ponctuelle sur les arrières ennemis, mais du fait de la doctrine défensive alors en vigueur dans l'armée française, ces unités restent marginalisées. La mise au point cohérente d'une doctrine d'emploi d'unités parachutistes ne peut en effet se faire que dans un milieu militaire où l'offensive brutale et rapide est l'objectif. C'est le cas de l'Allemagne nationale-socialiste.

Une nouvelle arme de choc

Dans l'Allemagne de l'après 1918, les militaires méditent sur les leçons de la défaite et concluent qu'une offensive rapide, dont les axes reposent sur les faiblesses du dispositif ennemi, reste le meilleur moyen d'obtenir une victoire totale. Ainsi le plan Schlieffen de 1914 n'est revu que dans sa forme, pas dans son principe. L'agressivité politique du régime national-socialiste sert de catalyseur à ces réflexions. De même que l'emploi de grandes masses blindées, frappant du fort au faible, permet d'obtenir une rupture durable, des troupes aéroportées ont les moyens de frapper fort et loin des objectifs essentiels.

A partir de 1936, à l'instigation du général Student, les milieux militaires allemands travaillent sur leur emploi en opération. Dans le même temps, la Luftwaffe forme des équipages de planeurs et la Wehrmacht spécialise une de ses divisions dans l'aérotransport : la 22. Infanterie-Division, Luftlande [4]. Une première démonstration est réalisée en 1937, puis en 1938, le 16e régiment et des unités de la 7. Flieger-Division effectuent un assaut aérien dans les Sudètes, derrière les fortifications tchèques.

Ces troupes démontrent, dans les premiers mois de la guerre, la capacité d'unités parachutistes, planées ou aérotransportées à porter le feu loin de leur bases, sur des objectifs stratégiques. Très vite, elles font également apparaître les faiblesses inhérentes à ce type de formation.

LES FALLSCHIRMJAGER : UN PROLONGEMENT DE LA BLITZKRIEG

C'est en 1940 que les parachutistes allemands montrent pour la première fois ce que des troupes aéroportées, bien entraînées et appuyées sont capables de réaliser dans le cadre d'une offensive rapide.

Au déclenchement des hostilités en Europe, l'armée allemande ne compte en tout et pour tout qu'une seule division parachutiste, la 7. Flieger (Fallschirm.) Division et une division spécialisée dans l'aérotransport, la 22. Infanterie-Division, Luftlande. Le transport aérien est assuré par le Junkers Ju 52M3, trimoteur ancien mais robuste, capable d'emporter 18 parachutistes sur 1 800 km à la vitesse de 260 km/h ; jusqu'en 1942, l'Allemagne ne dispose que d'un planeur capable de transporter dix hommes équipés, le DFS-230.

En 1940, l'utilisation des troupes aéroportées et aérotransportées allemandes s'inscrit dans une logique de guerre rapide, reposant sur une offensive brutale. Elles sont employées de deux façons distinctes, dans des rôles spécifiques. La première utilisation d'unités capables de frapper à l'improviste les arrières de l'ennemi est naturellement l'exécution de missions ponctuelles, de type sabotage. Dans ce cadre, les aéroportés allemands sont employés à l'ouest, contre les défenses néerlandaises, belges ou françaises.

L'exemple typique est la neutralisation du fort d'Eben-Emaël à Liège, un ouvrage fortifié de 700 m sur 900 m, protégeant le canal Albert et les trois ponts qui le franchissent. Prendre par surprise ces ponts est possible (le canal Albert n'est distant que de 30 km de la frontière) mais les conserver intacts sous le feu du fort relèverait d'un miracle. L'objectif est donc de neutraliser le fort par un assaut qui surprenne l'adversaire : une attaque venue du ciel. C'est chose faite le 10 mai 1940 au matin par un détachement de 438 soldats amenés directement sur le toit du fort et à proximité des ponts par 42 planeurs. La garnison du fort ne se rend que le lendemain, mais la jonction avec les unités terrestres est accomplie le 10 au soir. Cette opération tactique réussie grâce à l'emploi de « soldats de l'air », ajoutée à l'invasion des Pays-Bas, est une surprise pour le commandement allié, à tel point que l'attention générale se porte sur le flanc gauche des Français, négligeant encore plus si possible la zone des Ardennes où progressent les blindés de Guderian et Reinhardt.

Pendant la même campagne, le 11e corps de débarquement aérien sous les ordres de Student a pour mission essentielle de neutraliser les Pays-Bas. Il est composé des deux divisions déjà citées et reçoit en soutien des moyens aériens importants : une escadre de bombardiers, deux groupes d'avions d'assaut et huit groupes de chasse. Sa mission est à la fois de s'emparer et de contrôler les points d'accès (les ponts sur les nombreux canaux) au sud, mais également de frapper son cœur politique au nord : La Haye. Dans ce cas, il ne s'agit plus d'opérations ponctuelles, mais d'une manœuvre d'ensemble réalisée conjointe-

En mai 1940, les incroyables succès remportés par les Fallschirmjäger allemands en Belgique et en Hollande marquent le baptême du feu de l'arme parachutiste.
Illustration *Signal*, photo Roger Viollet

En Union soviétique comme en Occident, les formidables qualités combatives des *desantnik* (parachutistes en russe) font entrer ces nouvelles troupes dans la légende. Ce tableau présente les combats pour la ville de Viazma, en réalité en désastre comme la plupart des opérations aéroportées soviétiques de la guerre...

ment aux mouvements des unités terrestres. Si la mission est remplie au sud, ouvrant ainsi les routes à la 9. Panzer-Division, au nord les parachutistes ne peuvent s'emparer des aérodromes, et l'ensemble du plan de débarquement aérien, prévu en cinq vagues successives, est désorganisé. Près de 5 000 combattants avec l'essentiel des armes lourdes ne participent pas au combat. Après la capitulation de l'armée néerlandaise, le bilan pour la 22. ID est lourd : les pertes s'élèvent à 42 % des officiers, 28 % des sous-officiers et des soldats, 90 % des avions de la première vague. Pourtant, sur un plan stratégique, les aéroportés allemands ont obtenu la victoire. L'attaché militaire américain à La Haye écrit : « *C'est le premier et remarquable exemple d'enveloppement vertical. On peut dire avec assurance que la capitulation de la Hollande a été obtenue par les troupes aéroportées allemandes* ».

Les premiers enseignements

Ce premier emploi d'unités parachutistes et plus largement de troupes menant un assaut par voie aérienne (une compagnie du 16. IR est même déposée dans le centre de Rotterdam par vingt hydravions) est riche de nombreux enseignements, parfois contradictoires, tant sur un plan tactique que stratégique. Il apparaît clairement aujourd'hui que tous ces enseignements ne furent pas tirés au lendemain de l'opération.

Tout d'abord, il s'agit d'une surprise stratégique : c'est en effet la première participation massive d'unités terrestres venue du ciel à une bataille. Cette surprise, voulue par le haut commandement allemand, se double d'une opération de diversion, l'objectif étant d'attirer l'attention du haut commandement allié sur sa gauche, l'incitant ainsi à faire avancer son aile gauche en Belgique pendant que la percée se prépare à Sedan. Le coup d'éclat des parachutistes allemands remplit parfaitement son but, le général Gamelin en rend compte dans ses mémoires : « *La mainmise, dès le 10 mai 1940 au matin, par les Allemands, sur les ponts de la Meuse à Maastricht et sur le fort d'Eben-Emaël paraissait avoir obnubilé tous les esprits* ». L'opération aéroportée en Belgique et aux Pays-Bas a donc un but double : elle permet de neutraliser une menace sur le flanc allemand à moindre coût, et elle incite l'adversaire à bouger et donc à engager ses meilleures unités en Belgique. Le fait que, stratégiquement parlant, l'attaque sur les Pays-Bas soit secondaire n'enlève rien aux mérites des aéroportés ; il faut toutefois noter que ces troupes ont subi, localement, des revers sérieux. Il semble que le succès global de l'opération ait fait oublier cet aspect de la bataille, en particulier auprès du général Student qui est persuadé que ses parachutistes sont maintenant capables de tous les exploits.

L'assaut de la « forteresse Hollande » a mis en évidence les qualités mais aussi les faiblesses des unités d'assaut aérien. Face à un ennemi totalement surpris, numériquement et qualitativement faible, les unités aéroportées à l'entraînement et au moral supérieur ont le dessus malgré leur faiblesse inhérente en armes lourdes. Cependant, aux Pays-Bas, elles sont soutenues par d'importantes forces aériennes. L'échec des Allemands autour de La Haye est dû à l'incapacité des premières unités à sécuriser les zones d'atterrissages. La première vague d'avions doit ainsi se poser sous le feu de la DCA, entraînant les pertes que l'on connaît. Ainsi, face à un ennemi décidé, et pour peu que le combat dure, les aéroportés, s'ils ne sont pas soutenus par d'importantes forces aériennes, ou rejoints rapidement par des unités terrestres, sont dans l'impossibilité d'avoir le dessus et se délitent rapidement dans l'usure du combat. Le printemps de 1941 apporte la preuve de ce phénomène, alors que paradoxalement, il marque l'apogée des troupes aéroportées allemandes.

L'invasion de la Crète

Après l'invasion des Balkans et de la Grèce, la Méditerranée reste sous le contrôle de la marine britannique, mais la conquête de la Crète permettrait à la Luftwaffe de fermer la mer Egée et de contrôler les détroits des Dardanelles. Cette opération étant impossible à réaliser par des opérations amphibies, c'est aux parachutistes de Student qu'elle est confiée. Pour cette mission le 11e corps aérien comprend la 7. Flieger-Division (trois régiments à trois bataillons plus un régiment sur planeurs à quatre bataillons) et la 5. Gebirsjager-Division (infanterie de montagne, deux régiments à trois bataillons, un régiment d'artillerie à deux groupes, des éléments du génie, de reconnaissance et antichar). Soit un total de 22 000 hommes contre plus de 33 000 Anglais, Néo-Zélandais, Australiens et Grecs concentrés autour des aérodromes (Malème près de La Canée, Réthymno et Hêraklion). Le plan élaboré par Student est simple mais ambitieux : s'emparer par parachutages de ces trois terrains et y aérotransporter le reste des assaillants. Le 20 mai, l'opération est déclenchée mais elle n'atteint aucun de ses objectifs. Le 21, Student change son plan et concentre tous les efforts sur Malème où le Gebirsjager-Regiment 100 peut débarquer, sous le feu de l'artillerie britannique. La conquête de l'île se fait alors méthodiquement d'ouest en est puis vers le sud et se termine le 1er juin.

Les pertes allemandes s'élèvent à 3 250 tués et 3 400 blessés, ce qui fait dire à Hitler, coutumier des jugements tranchés, que le temps des aéroportés est révolu. Et pourtant, s'il est vrai que les pertes sont élevées, cette opération n'en demeure pas moins un succès, ce qui n'était pas forcément prévisible. En effet, les Allemands attaquent du fort au fort un ennemi numériquement supérieur. Le plan initial disperse les attaquants, ce qui est une erreur, d'autant que les planeurs et les parachutistes de la première vague atterrissent sur les défenses britanniques et sont pris à partie sans avoir la possibilité de se regrouper. Même soutenus par l'aviation, le manque d'artillerie de soutien se fait cruellement sentir. Ce sont les Britanniques qui retiennent cette leçon et prévoient la construction de grands planeurs destinés au transport de l'artillerie. Le bilan de l'opération Merkur ne fait que confirmer les opérations de 1940 : l'arme aéroportée est efficace mais fragile ; la planification des opérations aéroportées doit compter avec ses limites que sont le manque de mobilité et d'armes lourdes et donc palier à ces faiblesses.

L'ARME AÉROPORTÉE SOVIÉTIQUE : UNE MISE EN ŒUVRE CONFUSE

Pionniers de l'arme dans les années 1930, les Soviétiques n'ont pourtant employées leurs unités aéroportées que dans des opérations relativement mineures, en appoint d'autres forces. Si la doctrine militaire soviétique, que l'on peut grossièrement résumer en disant qu'elle repose sur l'offensive et l'encerclement de l'ennemi, peut trouver un rôle aux parachutistes, leur faiblesse en armes lourdes de soutien limite singulièrement leur emploi.

Pourtant, dans la pensée militaire soviétique, l'art opérationnel a pour but de conduire les opérations des fronts et des armées, en particulier dans les opérations profondes qui consistent à exécuter des actions offensives sur toute la profondeur du dispositif ennemi afin d'obtenir un succès total. Dans ce cadre, l'aviation permet d'encager[5] la zone d'opérations, le choc étant porté par des actions combinées de blindés et d'infanterie motorisée. L'ensemble est soutenu par une artillerie surabondante. Les unités parachutistes, capables de neutraliser des objectifs essentiels dans la profondeur du dispositif ennemi, et ainsi de faciliter le combat des unités terrestres, s'intègrent parfaitement dans cette manœuvre. Mais pendant toute la première période de la guerre, l'Armée rouge doit subir la domination de la Wehrmacht et dans sa situation, le commandement soviétique met en œuvre tous les moyens dont il dispose pour lutter contre l'envahisseur.

4. Elle est composée de trois régiments (16, 47 et 65) à trois bataillons et d'un régiment d'artillerie (22) à quatre groupes.

5. Encagement : action consistant à couper de ses arrières, par le feu (artillerie, aviation, etc.) les forces ennemies que l'on engage afin de bloquer flux logistique et renforts.

Ce qui reste des unités aéroportées [6] est jeté dans la bataille sur les arrières allemands, dans des opérations visant à couper de ses bases les IVe armée et IVe armée blindée allemandes. Pendant le premier hiver de la guerre, elles opèrent en liaison avec des unités de cavalerie et bénéficient du soutien des partisans. Ainsi, le 18 janvier 1942, 450 parachutistes s'emparent d'un terrain d'aviation provisoire et assurent la sécurité d'un aérotransport qui en cinq jours amène 1 600 fusiliers équipés de mortiers, mitrailleuses lourdes, fusils antichars et deux canons de 45 mm. Face aux puissantes contre-attaques allemandes, ces troupes se dispersent et rejoignent des unités de partisans.

En février, 7 000 combattants sont parachutés ou aérotransportés dans la région de Lugi et, en coordination avec des partisans, menacent les communications allemandes. Ils sont ravitaillés et renforcés par parachutage jusqu'en avril 1942. En tout, cinq brigades aéroportées appartenant au 4e corps participent à cette lutte de l'ombre, en liaison avec la cavalerie et les partisans. Elles contribuent à maintenir un climat d'insécurité sur les arrières allemands et à occuper des unités ennemies dans une guerre de partisans. L'OKH doit engager dans ces régions quatre divisions d'infanterie et trois divisions blindées pour rétablir une sécurité temporaire.

En avril, le 4e corps aéroporté est dissous officiellement, mais les journaux de marche allemands continuent de mentionner leurs actions jusqu'en juin 1942. Ainsi, les aéroportés soviétiques ont prouvé que, malgré des conditions climatiques épouvantables, sans armement lourd, ils étaient capables de continuer à agir militairement pendant des mois. Cette action n'est rendue possible que grâce au soutien de la population et à la géographie de ces régions. Cependant, cet épisode prouve les possibilités tactiques et stratégiques de la coopération entre unités aéroportées et unités de partisans. Cette coopération est réitérée en Europe centrale en 1944-45 et fait partie de la doctrine militaire soviétique jusqu'à nos jours.

Nous avons déjà souligné la parfaite adéquation théorique de l'outil aéroporté à la doctrine militaire soviétique. A partir de 1943, une réorganisation de l'arme parachutiste est effectuée avec la création d'une vingtaine de brigades, chacune d'un effectif de 3 500 à 4 200 hommes et comprenant de l'artillerie, des unités de DCA et des blindés légers. Elles continuent d'être utilisées en soutien des formations de partisans et remportent dans ce rôle des succès remarquables.

Au contraire, leur engagement en septembre 1943 dans une opération offensive combinée est un échec. Fin septembre, après le repli de plusieurs centaines de kilomètres du groupe d'armées sud, les armées soviétiques parviennent à s'emparer d'une tête de pont sur la rive droite du Dniepr. Un corps aéroporté de trois brigades reçoit pour mission d'élargir cette tête de pont par un assaut aéroporté suivi d'un aérotransport d'armes lourdes et de chars. Le 24 septembre au soir, la 5e brigade saute directement sur les colonnes de la 10. Panzergrenadier-Division et de la 19. Panzer-Division qui la détruisent rapidement. Les 1re et 3e brigades (soit 7 000 hommes) ne sont pas plus heureuses car larguées à proximité d'unités allemandes, elles sont mises hors de combat avant d'avoir pu se regrouper. Cette erreur grossière,

6. Certaines ont déjà subi le combat ou ont disparu comme les 104e et 212e brigades aéroportées, larguées dans la région de Kiev dans des opérations de sabotage.

LES PARACHUTISTES FRANÇAIS

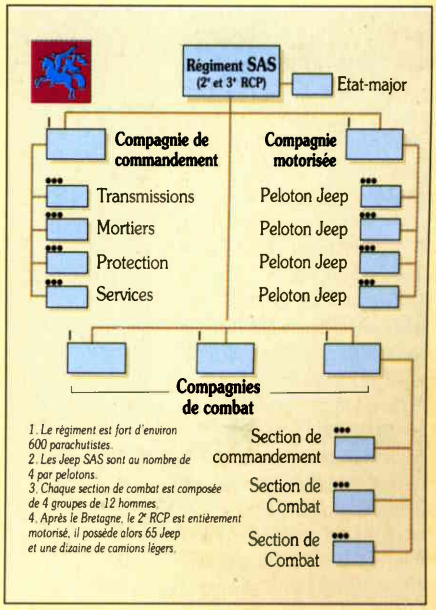
Les tentatives françaises d'avant guerre dans la mise sur pied d'unités aéroportées ne sont guère couronnées de succès. Les 601e et 602e Groupes d'infanterie de l'Air formés en 1937 et stationnés respectivement à Reims et Alger-Maison Blanche prouvent pourtant leurs qualités combattantes. Ainsi, au cours de manœuvres en Normandie en 1938, un des groupes capture même un poste de commandement adverse. Cette action d'éclat, loin de démontrer la capacité des parachutistes à frapper des organes vitaux, exaspère la frilosité défensive du haut-commandement français. Le soir même, le général Gamelin, chef d'état-major de l'armée, qualifie cette action de « plaisanterie ».

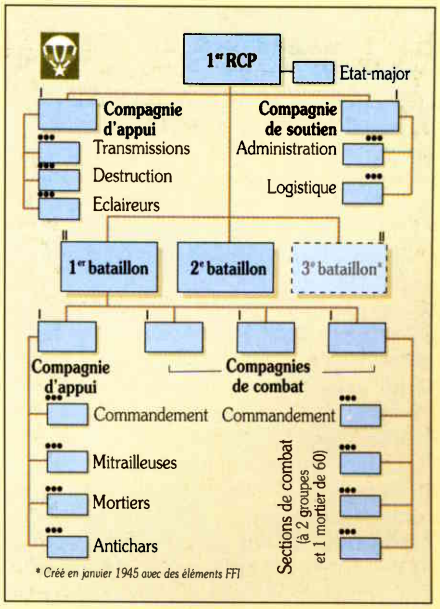
Tous pourtant ne s'aveuglent pas car un officier anonyme écrit en septembre 1939 dans la *Revue de l'Infanterie* : « *Les possibilités de l'infanterie de l'air sont vastes... Contre un adversaire non préparé à la lutte, cette nouvelle arme remportera des succès faciles et qui pourront être décisifs... Aucune excuse, en tout cas, ne justifierait devant l'opinion publique un échec de notre défense contre cette infanterie de l'air* » [1].

L'échec des 601e et 602e GIA à convaincre les autorités militaires n'est toutefois pas une perte sèche car ces unités permettent à une poignée de volontaires de s'initier à cette forme originale de combat et d'acquérir une certaine expérience. Ainsi c'est un ancien du 601e GIA, le capitaine Bergé, qui convainc le général de Gaulle d'autoriser la création d'une unité parachutiste de la France libre : la 1re compagnie d'infanterie de l'Air est officiellement formée le 29 septembre 1940. Envoyée au Levant, après plusieurs changements de noms, elle devient compagnie de chasseurs parachutistes et s'intègre au SAS avec lesquels elle effectue plusieurs actions de type commando jusqu'en décembre 1942. Ce noyau de combattants de l'air donne naissance en 1943 à deux bataillons : les 3e et 4e BIA intégrés à la brigade SAS britannique. En 1944, ces deux bataillons deviennent 2e et 3e RCP (régiment de chasseurs parachutistes) bien que leurs effectifs restent inchangés.

En mars 1941, en Algérie, d'autres anciens des GIA donnent naissance à la compagnie d'infanterie de l'Air n° 1, puis au 1er RCP (à deux bataillons) en mai 1943. Equipés par les Américains, il est formé sur le modèle du régiment américain et rattaché à la 82nd Airborne Division. Toutes les opérations aéroportées dans lesquelles il doit participer sont annulées mais il combat au sein de la 1re armée française en Alsace à la fin de 1944. Bien que le 1er RCP n'ait jamais accompli de saut de guerre, il n'en est pas moins une unité parachutiste, spécialement entraînée et formée pour cela.

Plus heureux, les 2e et 3e RCP participent à Overlord mais restent cantonnés à des missions spécifiques et modestes. Le 2e RCP est largué en Bretagne pour rejoindre des groupes de FFI et mener des actions de guérillas. Dans cette lutte ingrate et inégale, il perd la moitié de ses effectifs entre son largage et le 20 août [2]. De son côté, le 3e est envoyé au combat par squadron à partir de juillet dans des missions de reconnaissance et d'éclairage sur l'ensemble du front.


Régiment SAS
(2e et 3e RCP)
Etat-major
Compagnie de commandement
Compagnie motorisée
Transmissions
Mortiers
Protection
Services
Peloton Jeep
Peloton Jeep
Peloton Jeep
Peloton Jeep
Compagnies de combat
Section de commandement
Section de Combat
Section de Combat
1. Le régiment est fort d'environ 600 parachutistes.
2. Les Jeep SAS sont au nombre de 4 par pelotons.
3. Chaque section de combat est composée de 4 groupes de 12 hommes.
4. Après le Bretagne, le 2e RCP est entièrement motorisé, il possède alors 65 Jeep et une dizaine de camions légers.



Ces deux formations ont le privilège d'accomplir la dernière opération aéroportée de la guerre à l'Ouest en sautant dans la nuit du 7 au 8 avril 1945 aux Pays-Bas, afin de faciliter la progression du IIe corps canadien. Largués par petits groupes, leur action agressive sème le désordre dans le dispositif allemand, permettant aux armées alliées d'atteindre la mer le 15 avril.

A la fin du conflit, l'armée française a ainsi à sa disposition un régiment formé sur le modèle américain (1er RCP), et d'autre part les 2e et 3e RCP, soit deux bataillons intégrés à la 1re brigade SAS, formés sur le modèle britannique. Par cette variété d'expérience et d'emploi d'unités aéroportées, elle dispose ainsi d'une richesse tactique et stratégique qu'elle met à profit dès 1946 en Indochine, où les parachutistes français écriront des pages de gloire remarquables.

A tel point qu'aujourd'hui, la légende des troupes paras est devenue presque totalement associée, à l'image du parachutiste français. *En pointe, toujours...* ❐

1. Cité par le général Albert Merglen dans *Histoire et avenir des troupes aéroportées*, Arthaud, 1968 ; notre travail doit beaucoup à cet ouvrage et à son auteur.

2. L'épopée du 2e RCP en Bretagne est racontée dans le beau livre de Joseph Kessel, *Le bataillon du ciel*.

tant dans le repérage des zones de saut que dans la sous-estimation de la capacité de réaction d'une armée allemande encore puissante, montre combien le haut commandement soviétique n'a pas poursuivi ses recherches dans l'emploi tactique des unités aéroportées. Cette impréparation peut en partie s'expliquer par la volonté soviétique de toujours avoir en offensive un soutien en armes lourdes conséquent. Toutefois, il est clair que l'Armée rouge dispose d'un outil qu'elle n'a pas su utiliser efficacement. Le maréchal Woronov écrit dans ses mémoires : « *Il est bien triste de constater que chez nous, pionnier du débarquement aérien, il n'y avait pas de plans pratiques pour l'engagement efficace de cette troupe* ».

LES ANGLO-AMÉRICAINS : UNE ACQUISITION TARDIVE

C'est le 22 juin 1940 seulement que Churchill donne l'ordre de créer un corps britannique de parachutistes. En décembre, une première manœuvre a lieu et à la fin de 1941, deux brigades sont formées (une de parachutistes et une sur planeurs) qui forment en novembre la 1re division aéroportée. Les Américains suivent un développement parallèle, avec le 501e bataillon parachutiste constitué en septembre 1940 et la 82e division en août 1942.

Convaincu tardivement de l'utilité d'unités aéroportées, les Britanniques passent très vite maîtres dans l'art des opérations ponctuelles qui ne font appel qu'à un nombre limité de combattants : ce sont les opérations commando [7], spécificité britannique, qui ne sont d'ailleurs pas nécessairement menées par des parachutistes. La première opération de ce type a lieu en Italie du sud en février 1941. Huit bombardiers aménagés larguent dans la nuit 38 parachutistes qui détruisent un aqueduc. Leur évacuation prévue par sous-marin ne peut être réalisée, tous les hommes ayant été capturés quelques jours après le sabotage. Un autre exemple de ce type d'opérations est la destruction du radar de Bruneval en Normandie en décembre 1941 par un groupe de 70 parachutistes.

De l'Afrique à la Normandie

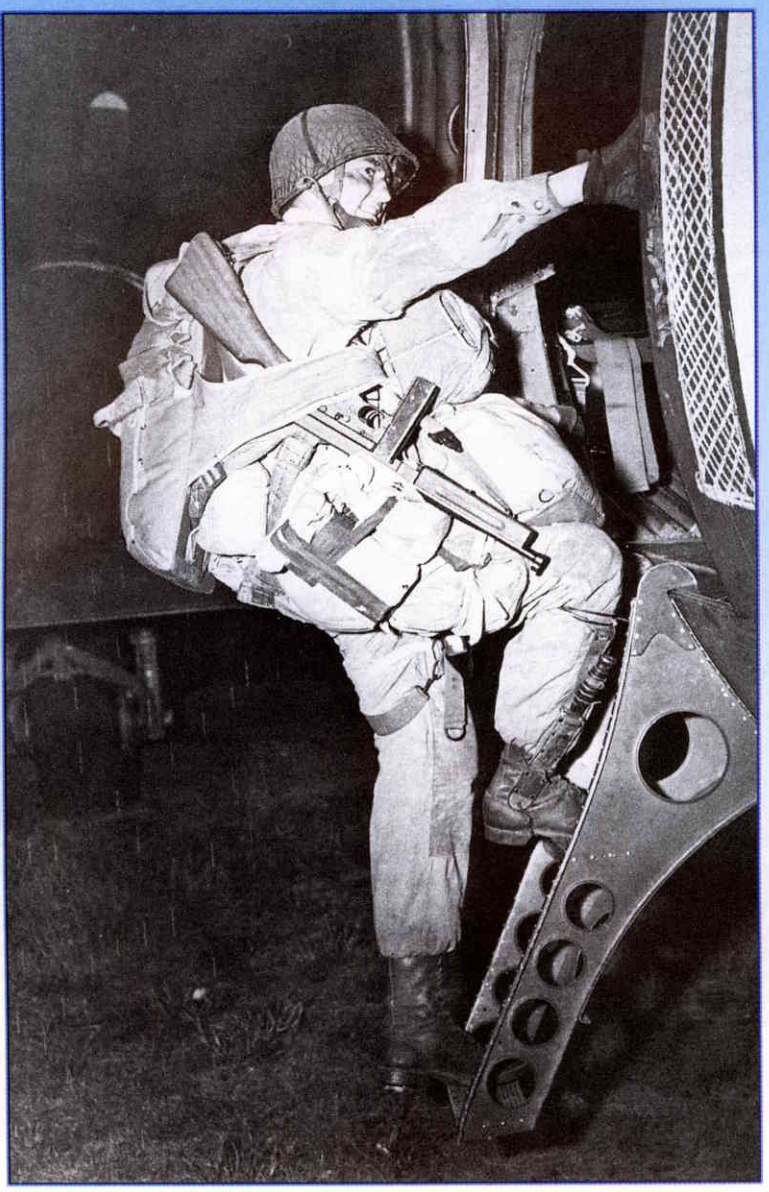
La maîtrise britannique dès 1941 dans le domaine des actions commando s'explique par deux éléments : après juin 1940, il n'y a plus de contact direct avec les Allemands, il faut donc franchir, par air ou par mer, des distances importantes, ce qui implique d'utiliser des unités très entraînées ; par ailleurs, la réalisation de coup de main marque dans un premier temps une volonté de poursuivre le conflit, puis est justifiée ensuite par la destruction ou le vol de matériel spécifique. L'armée anglaise, déjà habituée à cette forme de guerre, y convertit ses premières unités aéroportées.

Le débarquement anglo-américain en Afrique du Nord est l'occasion d'opérations aéroportées d'une autre envergure, et elle permet aux alliés de mesurer précisément les possibilités et les limites de l'emploi des aéroportés. Ainsi, dans la nuit du 7 au 8 novembre 1942, le 2/509th Parachute Infantry Regiment a pour mission de s'emparer de deux aérodromes aux abords d'Oran. Attaqué par la chasse française, il saute avant le terme de son vol dans le désert salé de la Sebkna d'Oran, où finalement les C47 se posent à leur tour et rembarquent leur cargaison. De nouveau attaqué, il subit quelques pertes et n'atteint, à pied, son objectif que le 9. Plus tard, le 15 novembre, le bataillon saute de nouveau en opération, cette fois sur un terrain d'aviation inoccupé. Les 1er et 2e bataillons de la 1re brigade britannique connaissent les même mésaventures, étant tous deux parachutés sur des zones vides. Ces opérations inutiles démontrent que le commandement manquait de renseignements précis, et surtout que des opérations aéroportées efficaces doivent être planifiées minutieusement.

Sur un tout autre théâtre d'opérations, dans le Pacifique, une opération combinée réalisée en septembre 1943, prouve les possibilités tactiques d'unités de combat terrestres transportées par air. En Nouvelle-Guinée, le 5 septembre 1943, 82 avions larguent le 503rd PIR. En moins de cinq minutes, trois bataillons et une batterie d'artillerie sont parachutés. 24 heures plus tard, des C47 transportant la 7e division australienne se posent sur un terrain de fortune. La poursuite de l'ennemi se fait ensuite par une série de mouvements aérotransportés, prenant les Japonais de vitesse et les forçant ainsi à une retraite hâtive. Cette opération est un exemple remarquable. Elle est tactiquement réalisée par des unités aéroportées et aérotransportées, sans liaison directe avec des troupes terrestres, mais combinées avec elles dans un but stratégique.

Ainsi, peu à peu, Britanniques et Américains acquièrent la maîtrise de la planification dans ce type d'opérations. Ils ont le mérite d'avoir compris rapidement les limites de l'emploi des soldats venus du ciel.

Cependant, l'exercice est ardu, car il ne faut pas être trop ambitieux comme le sont devenus les Allemands en 1941, ni sous-employer un outil qui peut s'avérer remarquablement efficace. Or, on constate que les Anglo-américains ont un net penchant pour un emploi des aéroportés en pur soutien tactique. Ainsi, leur mission dans l'opération Overlord, encagement et protection de la zone de débarquement, est stratégiquement mineure, mais tactiquement dangereuse. Parachutés quelques heures avant l'assaut amphibie, à l'arrière de la principale ligne de résistance allemande, dans la profondeur de son système défensif, leurs pertes sont élevées pour un résultat finalement minime. Les plus grands succès sont rencontrés par les unités britanniques sur planeurs, chargées de s'emparer des ponts sur l'Orne et son canal. Mais les planeurs, s'ils permettent une plus grande efficacité car ils évitent toute dispersion, sont très vulnérables tant au tir défensif qu'aux obstacles. Dans le secteur américain, une partie importante des parachutistes (82nd Airborne) est trop dispersée pour jouer un rôle tactique significatif. Dans l'exploitation du débarquement et la reconquête de la France, les unités parachutistes restent cantonnées à ce rôle de soutien, à l'image des deux régiments français (2e et 3e RCP), le premier largué en Bretagne pour y mener des opérations de sabotage et de guérilla, le second parachuté au compte-gouttes en juillet sur les flancs de l'armée américaine pour en assurer l'éclairage.



Encombré de son dorsal et de son ventral et équipé d'un PM Thompson, ce parachutiste américain embarque pour la Normandie, dans la nuit du 5 juin 1944. Traditionnellement présentées comme une véritable invasion aéroportée, les opérations parachutistes en Normandie ne jouent en réalité qu'un rôle purement tactique. Mais le mythe du para, sautant sur les arrières de l'ennemi pour le prendre à la gorge, est définitivement installé.

7. Le terme commando est utilisé dans ce sens par les Britanniques, mais il désigne à l'origine une milice boers et le nom provient du portugais.

8. Les opérations dans les têtes de pont des parachutistes alliés pendant l'opération Market Garden feront l'objet du prochain jeu en encart de *VaeVictis*.

L'opération Market Garden

Au contraire, Market Garden, la plus grosse opération aéroportée de la guerre, confie un rôle essentiel aux unités parachutistes. Cette opération semble d'ailleurs être l'exemple type de ce que peuvent entreprendre des unités aéroportées, en coordination avec des troupes terrestres. Mais plusieurs éléments en perturbent le bon déroulement.

Market Garden est une idée de Montgomery qui l'oppose au plan d'Eisenhower. Il s'agit pour les Alliés de pratiquer un brèche profonde dans le rideau de troupes que leur opposent les Allemands et atteindre Anvers (ils auraient alors l'emploi d'un port important proche de la zone d'opérations). Le succès permettrait ensuite de prévoir une opération sur Berlin, à travers la plaine d'Allemagne. Mais le terrain choisi pour l'offensive est difficile : boisé ou marécageux, et coupé de voies d'eau importantes et nombreuses. L'idée est donc de dérouler un « tapis » d'aéroportées sur près de 130 km afin de s'emparer des ponts et ainsi ouvrir la route aux unités terrestres qui pourront exploiter la brèche. Pour réaliser ce plan ambitieux, mais simple, un corps aéroporté allié est formé (1re division britannique, 82e et 101e divisions américaines) dont la mission est de s'emparer des différents ponts avant que les Allemands ne puissent les détruire. Cela implique d'avoir des renseignements récents et précis sur la situation tactique dans la profondeur ennemie, or ce n'est pas le cas, surtout à cause des positions très changeantes des Allemands.

Après une préparation aérienne importantes (10 000 sorties), les largages commencent le 17 septembre. Le nombre limité d'avions de transport oblige le commandement allié à organiser une rotation des avions et donc à étaler les sauts sur plusieurs jours. Les premiers à sauter sont les parachutistes de la 101st US Airborne qui doivent s'emparer des ponts les plus proches, puis le second jour c'est au tour de la 82nd US Airborne et de la 1st Airborne britannique, enfin les jours suivants voient l'acheminement de la brigade polonaise. Cette organisation défavorise les Britanniques qui ont les objectifs les plus lointains, mais elle est logique car il serait inutile de prendre les ponts d'Arnhem si les Américains échouaient plus au sud. Si dans la zone d'intervention de ces derniers tout se passe plus ou moins conformément aux prévisions, à Arnhem les Britannique qui se heurte au IIe corps blindé SS ne peut que défendre ses positions et en aucun cas tenter de s'emparer des ponts qui constituent son objectif. Dans la nuit du 25 au 26, elle se replie vers le sud, ne ramenant que 2 500 hommes sur les 10 000 engagés. Si on fait un simple rapport mathématique, l'opération est un quasi succès puisque huit ponts sur les neuf prévus ont été pris. Mais, stratégiquement parlant, il s'agit bien d'un échec, le but qui était d'avoir une base de départ pour atteindre le cœur de l'Allemagne n'étant pas atteint [8].

Les causes de cet échec sont multiples, nous avons déjà évoqué l'absence de renseignements précis. Par ailleurs, afin d'éviter les tirs de DCA, le haut commandement impose aux parachutistes britanniques de se poser à 12 km de leur objectif, ce qui est une faute majeure. Les aéroportées perdent dans ce cas tout bénéfice de la surprise et doivent s'emparer de leurs objectifs de vive force, ce dont ils sont incapables, dépourvus qu'elles sont en armes lourdes et moyens de transport. La qualité et la combativité de ces troupes d'élite ont pourtant rendu le succès possible un instant mais la résistance allemande, souvent sous-estimée par les Alliés, a raison de leurs efforts.

C'est ainsi que l'état-major allié est jusqu'à la fin de la guerre partagé sur l'emploi de ses unités aéroportées. Ainsi, en mars 1945, c'est tout à fait inutilement qu'un corps (17th US Airborne et 6th Airborne britannique) est parachuté à quelques kilomètres à l'est du Rhin afin d'en faciliter le franchissement par le 12e corps et la 1re brigade de commandos britanniques. Cette manœuvre inutile contre quatre malheureuses divisions allemandes squelettiques, réalisée dans des conditions tactiques difficiles, coûte près de 3 000 tués et blessés.

S'il joue le plus souvent le rôle d'un fantassin d'élite, le parachutiste tire sa différence — et son espit de corps — de ce qui fait son essence : le saut, directement sur l'ennemi, dans des conditions souvent éprouvantes. Ici, des paras américains atterrissent près de Zon, pendant l'opération Market Garden.

Il apparaît que des divergences au sein du commandement allié quant à l'emploi des aéroportés soient apparues. Ainsi, le général Arnold, chef d'état-major de l'US Air Force, écrit : « *Il était évident que l'état-major du général Eisenhower n'avait aucune intention d'employer les troupes aéroportées autrement que pour des missions tactiques directement au plus près des défenses ennemies* ». Un tel rôle est bien évidemment un gaspillage ; en effet, autant ne pas avoir de troupes aéroportées du tout, car dès 1940, les Allemands ont montré de quoi elles étaient capables.

Il ne faut pas pour autant tomber dans l'excès inverse : le général Arnold écrit : « *Jusqu'à la fin de la guerre, nous avions espéré que le temps viendrait d'un débarquement aérien stratégique, un largage de troupes aéroportées qui aurait un effet décisif sur les opérations* ». Or une telle opération a été envisagée (nom de code Eclipse) et prévoit la capture de Berlin en mars-avril 1945 par deux corps aéroportés. Quand on sait le fanatisme des derniers défenseurs d'Hitler et les difficultés rencontrés par l'Armée rouge dans la prise de Berlin, on ne peut qu'être songeur à l'idée d'une telle opération. Entraînées à un niveau tactique rarement atteint, les unités aéroportées anglo-américaines souffrent de leur mauvais emploi par le haut commandement allié.

Nouvelle arme, les troupes aéroportées le sont sans aucun doute. Leurs capacités d'action tant sur un plan tactique que stratégique sont considérables, mais pour autant elles ne peuvent gagner une bataille à elles seules, pas plus en 1940 qu'en 1945. Pourtant, les progrès réalisés dans la technique des armes et des appareils permet de limiter leurs faiblesses et de leur donner une puissance de feu considérable. Par ailleurs, leur formation et leur entraînement en fait des soldats d'élite, au moral élevé. C'est sans doute cette capacité à se battre jusqu'au bout dans des conditions exceptionnelles qui contribue à leur aura, ainsi au mont Cassin ou à Arnhem. Mais ils sont avant tout des combattants terrestres, que leur engagement par la troisième dimension favorise et affaiblit. L'effet de surprise et la brutalité d'une attaque aéroportée sur l'arrière ennemi n'est pas à démontrer, mais en revanche ils sont des fantassins sans artillerie lourde, sans blindés ni moyens de déplacement motorisés.

Ainsi, il est clair que plus que leurs qualités inhérentes, c'est la planification et leur combinaison à d'autres unités qui font la puissance de l'opération aéroportée. Les Allemands ont montré sa force dans la « guerre éclair », les Alliés en ont fait un outil tactique souvent efficace, et tous ces exemples confirment l'idée que son emploi n'est pas aisé. Entre 1939 et 1945, aucune nation belligérante n'est parvenue à maîtriser totalement l'art complexe de la guerre aéroportée. L'Allemagne domine la première phase du conflit, ainsi que dans d'autres domaines, mais elle n'a pas su développer plus avant l'outil qu'elle avait forgé. Les Soviétiques, traumatisés par la domination de leur ennemi dans la conduite de la guerre terrestre, se concentrent sur cet art et délaissent des recherches qui auraient pu être prometteuses. Enfin, les Anglo-américains, seuls à mener de grandes offensives aéroportées dans la seconde phase de la guerre, semblent partagés sur la place à donner à cette nouvelle forme de guerre.

Toutes ces tentatives dans l'art opérationnel porteront cependant leur fruit dans les décennies suivantes — essentiellement grâce ax nouveaux moyens de transports lourds —, l'usage de troupes aéroportées se banalisant dans la panoplie guerrière des états modernes. ❐

SCENARIO

LA GRANDE BATAILLE
Scénario pour Orages d'acier

FIN mars 1918, un groupe de Sturmtruppen allemands, sous les ordres du lieutenant Ernst Jünger, se lance à l'assaut des lignes britanniques. Cette action, décrite dans le livre *Orages d'acier*, fait ici l'objet d'un scénario pour la règle du même nom publiée dans *VaeVictis* n° 2.

Vraucourt, 22 mars 1918 : les troupes de choc du Kaiser parviendront-elles à tenir le village ? Figurines Wargames Foundry, peinture par Pierre Laporte (Allemands) et Stéphane Langlois (Ecossais).

Par Jean-Luc CHAULET

Le 21 mars 1918, l'armée du Kaiser lance une ultime offensive sur le front de l'ouest. Sur la Somme, le régiment du lieutenant Jünger, le 73e hanovrien, se trouve engagé dès les premières heures du combat. Plusieurs compagnies lancent une attaque en vue d'une percée en direction de Mory-Bapaume. Précédés par une déluge de feu, les Sturmtruppen allemands enfoncent les lignes britanniques et atteignent en fin de journée le village de Vraucourt, près du vallon d'Ecoust.

Le scénario retrace une partie des féroces combats pour la prise du village de Vraucourt. Ce village — en cours de fortification par les Britanniques — est quasiment investi par les troupes allemandes au soir du 21 mars. L'artillerie du Kaiser, en tirant au maximum de sa portée aux abords du village, inflige des pertes non négligeables à sa propre infanterie qui tente d'exploiter la percée. Cet incident est mis à profit par l'état-major britannique, qui fait parvenir dans le secteur un bataillon d'Highlanders de la 51st division. Au matin du 22 mars, surgissant du brouillard, les Tommies contre-attaquent...

Le scénario

Ordre de bataille

● **Allemands** : Stosstruppen du 73. IR

Un officier (pistolet + dague), sept fantassins (fusil + baïonnette), deux fantassins (MP 18 + pelle de tranchée).

Deux équipes de mitrailleuse lourde MG 08 (un tireur + un pourvoyeur) avec : tireur (MG, pistolet + dague) et pourvoyeur (fusil + baïonnette).

● **Britanniques** : fusiliers d'un bataillon de la 51st Highlander.

Groupe A : un officier (pistolet + dague) et neuf fantassins (fusil + baïonnette).

Groupe B : un officier (pistolet + dague) et neuf fantassins (fusil + baïonnette).

Groupe de choc : un officier (pistolet + massue de tranchée) et cinq fantassins (fusil + baïonnette + massue de tranchée).

Tous les fantassins des deux camps sont équipés de deux grenades (récupérer une arme sur un autre combattant nécessite un tour de jeu).

Champ de bataille

Le terrain est représenté par un carré de 1 mètre de côté découpé en neuf carrés égaux. Le village de Vraucourt se trouve dans le carré central (zone 5).

Placement

1. Le joueur allemand met en place les éléments du décor dans le village :

– quatre éléments de ruines de bâtiment de 10 cm de côté environ;

– quatre éléments de tranchée de 10 cm de côté environ;

– des éléments de barbelés et des barrières de 5 cm de large disposés en continu sur les bords du village.

2. Le joueur britannique note librement et secrètement sur un feuille la position de ses trois groupes, au choix dans les zones 1, 2, 3, 4 ou 6.

3. Le joueur allemand met en place ses figurines dans le village (zone 5).

4. Le joueur britannique dévoile son plan d'attaque et met en place ses figurines à au moins 20 cm du village de Vraucourt.

Terrain

Le village est considéré comme très accidenté (**B**); le bord du village sur une largeur de 5 cm est considéré comme terrain barbelé (**C**); le reste du terrain est considéré comme terrain plat (**A**).

Visibilité : en raison du brouillard, un modificateur de **– 2** s'applique au tir d'armes d'infanterie. De même, les distances de tir sont réduites à 20 cm.

Le joueur britannique est l'attaquant, il manœuvre en premier.

Règle spécifique

Afin de simuler le tir de barrage décrit dans le récit, le joueur allemand fait intervenir son artillerie hors carte pendant sa phase de tir des deux premiers tours de jeu.

– pour le premier tour : 4 tirs d'artillerie

– pour le deuxième tour : 2 tirs seulement.

Pour la résolution des tirs, on prend le calibre 150 mm : tir sur zone de 7,5 cm de rayon, résolution avec 1d20 à une distance de 200 cm (avec 9 ou plus toucher une figurine).

● Détermination du point de chute

Chaque tir tombe de manière aléatoire. On considère le coin gauche du terrain comme l'origine des coordonnées du point de chute. Les coordonnées X et Y d'un tir sont déterminées par deux jets de 2d10 (un d10 figurant les dizaines, l'autre les unités), le résultat des 2d10 étant exprimé en cm. Chaque tir peut être représenté sur le terrain par un petit cratère de 5 cm de diamètre.

But du scénario

La partie se déroule en huit tours.

Le joueur britannique doit reprendre le village. Le joueur allemand défend le village mais peut aussi se replier en sortant de table par les zones 7, 8 ou 9.

A la fin de la partie, la victoire est déterminée pour les deux camps par le décompte suivant :

2 points par ruine ou par élément de tranchées occupés;

3 points par mitrailleuse allemande capturée (ou conservée);

1 point par figurine en état de combattre.

Le joueur avec le meilleur score est le gagnant.

Epilogue

Malgré la vaillance des Highlanders, la contre-attaque britannique échoue. Les Sturmtruppen, rejoints par des renforts et précédés par un tir de barrage allemand mieux ajusté, submergent les Britanniques et poursuivent alors leur avance. ❐

ORIFLAM

SAGUNTO

Campagne Napoléonienne en Espagne

«Il remarque sur la droite un mamelon isolé qui se détache des hauteurs en avant du Val-de-Jesù, et qui commande le terrain où allait combattre la division Harispe. Mais pendant le temps que notre infanterie mettait à franchir l'intervalle qui l'en séparait, les Espagnols arrivèrent avec promptitude au pied du mamelon, y montèrent et s'en emparèrent (...). Les généraux se mirent à la tête des colonnes ; les troupes montèrent s'en tirer et sans courir. La résistance fut vive, une mêlée sanglante eut lieu en arrivant sur le mamelon (...). Le brave 7ème régiment, commandé par le major Durand, après avoir essuyé le tir de l'ennemi, arriva au sommet la baïonnette croisée, culbuta les Espagnols et les fit reculer en désordre jusqu'au ravin Picador»

- Mémoires du Maréchal Suchet.

Sagunto est une simulation de la bataille qui se déroula le 25 mars 1811 entre l'Armée d'Aragon du Maréchal Suchet et les troupes espagnoles marchant au secours du château de Sagunto. La défaite des Espagnols et la capitulation de Sagunto permirent au Maréchal Suchet de conquérir le royaume de Valence en quelques semaines.
Ce Wargame est une création de la société Simtac.
Le jeu s'intègre à la série «Les Campagnes Napoléonniennes en Espagne», basé sur le même système de règles. Les règles de Sagunto, de complexité moyenne, sont similaire à celles d'Alexandria.

SORTIE DEBUT DECEMBRE

ELEMENTS DU JEU

- **1 carte 100 cm x 63 cm**
- **648 pions**
- **2 livres de règles illustrés**
- **les Ordres de Batailles**
- **un marqueur de tours et de moral**

BON DE COMMANDE

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'ORIFLAM, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz
Oui, je désire recevoir … exemplaires de l'édition française de Sagunto au prix unitaire de 330 frs + 25 frs de frais de port

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
Code postal : ..... **Ville :** ..... **Téléphone :** .....

Adresse e-mail SimTac : ix0809@xpress.es **Adresse e-mail Oriflam :** Oriflam@bplorraine.Fr

LES CONQUERANTS DU MONDE
L'armée mongole du XIIIe siècle

LES Mongols ! Les Mongols ! Peu de peuples sans doute ont suscité un aussi étonnant mélange d'effroi, de haine, de colère et d'une fascination jamais exempte d'admiration.

Par Laurent QUISEFIT

En trois générations, de 1206 à 1290, ils ont conquis la presque totalité de l'Eurasie. Du Pacifique à la Méditerranée, de la taïga sibérienne aux forêts subtropicales de l'Asie du Sud-Est, ils ont porté leurs armes. Ce n'est ni leur nombre, ni leur sauvagerie, ni les pratiques sataniques que certains adversaires ont voulu leur imputer qui ont permis la conquête. C'est l'organisation rationnelle d'une machine de guerre méthodiquement structurée et entraînée qui est à l'origine de leur réussite.

L'organisation de l'armée mongole

Gengis khan (qui règne de 1206 à 1227) a organisé l'armée mongole en observant scrupuleusement le système décimal. La dizaine (arban) forme l'unité de base de l'armée mongole. Dix arban forment une centaine, ou djagun, et dix centaines constituent un millier, ou mingham. Enfin, dix mingham composent le tümen, ou division, qui regroupe quelques dix mille hommes. On trouve parfois la mention de « bannières » de 100 000 hommes, mais cela reste l'exception. Les Mongols et les Turcs issus des tribus vaincues lors de l'unification sont versés après leur soumission dans des unités déjà constituées, afin de briser leur identité nationale. Certains princes ralliés conservent toutefois le contrôle sur une partie de leurs troupes. Une armée mongole compte en moyenne trois tümen.

La chaîne de commandement présente des caractéristiques originales, car les dizaines élisent leur chef. Les commandants des centaines, des milliers et des tümen appartiennent quant à eux à l'aristocratie des « noyad ». L'armature de l'armée est composée par la petite noblesse des hommes libres (darqad) qui, en principe, ont le privilège de conserver leur butin à la guerre. Plusieurs darqad, remarqués pour leur vaillance, sont nommés par la suite noyad. Il est probable que certains roturiers participent aux guerres, de même que les esclaves, qui sont en fait issus des peuples vaincus, de race non mongole. Tous les Mongols de sexe mâle sont susceptibles de servir de 15 à 60 ans, ce qui constitue une « nation en armes » avant la lettre.

La garde du khan

La garde (keshig), armée permanente et garde personnelle du khan, regroupe l'élite de l'armée. La troupe est répartie en « gardes de jour », « gardes de nuit », et en « porteurs de carquois ». La garde, formée à l'origine par les compagnons les plus fidèles de Gengis khan, est augmentée au fur et à mesure des conquêtes, et atteindra finalement quelques 10 000 hommes, soit un tümen, contre seulement 150 hommes à l'origine. Seuls les nobles et les hommes libres peuvent y entrer, et la garde est magnifiquement équipée et armée. Bon nombre de généraux de Gengis khan sont choisis dans la garde, qui joue bientôt le rôle d'académie militaire, et les fils des officiers et sous-officiers de l'armée sont conviés à y entrer. Leur présence si près du khan rend certainement aussi leurs pères plus dociles ! Un simple soldat de la garde a préséance sur un commandant dans le reste de l'armée.

Le besoin de cadres disciplinés et fidèles s'étant fait sentir, tous les Mongols qui le désirent peuvent finalement entrer dans la garde, à condition toutefois de se plier à sa dure discipline. Si un garde manque à son service, il encoure trois coups de bâton, puis sept en cas de récidive. Si le même garde manque une troisième fois à son service, sans raison sérieuse, il s'expose à recevoir trente-sept coups de bâton, et à se voir définitivement chassé de la garde. Une sentinelle s'endormant à son poste est impitoyablement mise à mort.

Les effectifs et l'équipement

En principe, l'armée mongole se décompose en trois corps, orientés face au sud. Cette disposition sera conservée dans chaque corps d'armée, chaque troupe se scindant en trois divisions. Ce dispositif est clairement attesté lors de la campagne d'Europe.

L'aile gauche (djegün-gar), à l'est, commandée d'abord par le fameux général Mouqali, puis le centre (qöl) et enfin l'aile droite (baroun-gar) sont dotés d'effectifs différents correspondant aux besoins des conquêtes : l'aile gauche, qui combat en Chine, atteint environ 62 000 hommes, tan-

Ci-dessus.
Alignée sur trois rangs, avec la cavalerie légère en première ligne et la cavalerie lourde cataphractée au centre, cette redoutable armée mongole s'apprête à affronter les chevalier polonais à la bataille de Liegnitz, en 1241 (voir notre scénario page 42).
Figurines ATF, peinture par Patrick Mengus

dis que l'aile droite ne dispose que de 38 000 hommes, le reste étant réparti entre le centre (keshig), la garde des princes et les réserves. Ainsi, à la mort de Gengis Khan, l'armée atteint quelques 129 000 hommes.

L'armement des Mongols est pour une large part resté dans l'ombre, c'est cependant grâce à lui que les conquêtes sont possibles. Les Mongols ne possèdent que deux armes principales : la lance et l'arc. Les masses et les sabres ne sont utilisés qu'en dernier recours.

Les lances mongoles sont souvent munies d'un crochet afin de désarçonner l'adversaire. Il faut aussi mentionner l'usage du lasso, l'urga, constitué d'une perche et d'une corde, qui permet de prendre vivants certains fugitifs.

L'arc mongol est l'arme de la steppe par excellence. C'est, à quelques variantes près, le même arc qui équipait les Scythes et les Parthes. Il s'agit d'un arc composite, à double courbure. D'une portée maximale de 500 m (à cette distance, la flèche n'est plus dangereuse), il est encore efficace jusqu'à 200 m. Cette arme n'a que de lointaines similitudes avec l'arc long anglais. En effet, l'arc mongol est une arme particulièrement difficile à produire; il faut quantité d'ingrédients différents, de la corne de buffle, des tendons, différentes sortes de bois, etc., et des artisans expérimentés. Cette arme relativement fragile craint l'humidité et les chocs. Les Mongols la portent dans un étui particulier, en permanence à la ceinture, de même qu'un carquois contenant en moyenne 60 flèches.

Si l'équipement défensif de la cavalerie légère se limite au mieux à un casque de cuir, parfois recouvert de plaques de métal, les Mongols possèdent des armures, souvent de cuir laqué, et de fer pour les plus riches. Plus tard, des éléments d'armure seront récupérés sur les peuples vaincus. D'une manière générale, ces armures sont composées de lamelles se chevauchant les unes les autres, qui sont sans doute plus légères que les modèles européens, mais parfois malcommodes.

Les contemporains mentionnent également la présence de boucliers, mais ceux-ci ne sont portés que par les sentinelles, et uniquement la nuit. Les chevaux de la cavalerie lourde sont protégés par des caparaçons de cuir et de métal. Des plaques de fer gardent le front des chevaux.

Les étendards mongols se composent d'une hampe sur laquelle sont fixées des queues de yak ou de chevaux. L'étendard noir sert à la guerre, et le blanc en temps de paix. Le nombre de queues va de trois à neuf, ce dernier chiffre étant en principe réservé à l'empereur (Khan).

Ravitaillement et logistique

L'ordinaire du Mongol en campagne se compose de fromage séché en briquettes, de lamelles de viande séchée ou salée, et de lait de jument. Lors des marches forcées, le sang des chevaux permet un apport en protéines. Les armées sont souvent suivies par des troupeaux de chevaux, de moutons et de chèvres. On récupère la chair des chevaux morts après les combats. Et en cas d'absolue nécessité, on mange du chien ou du rat. Si la guerre le permet, on peut aussi chasser. La logistique est assurée par un corps de chevaux et de chameaux de bâts, qui transporte les cargaisons de flèches, les rations, les tentes, les arcs de rechange etc.

Les communications sont assurées par un service de courriers à cheval (yam) particulièrement efficace, capable de transmettre des informations depuis les théâtres d'opérations jusqu'à l'arrière, et au besoin, jusqu'en Mongolie, et de porter la réponse. La première précaution des Mongols est d'ailleurs d'établir des relais disposant de chevaux de remonte dès la conquête d'une région. Il va de soi que des messagers rapides assurent également la liaison entre les différents corps d'armées.

Le terme de « horde » rend bien mal l'extraordinaire discipline définissant les rapports dans l'armée et la nation mongole de la Conquête. La grande « yassa » (règlement) de Gengis khan, promulguée vers 1206, règle les peines et délits. La peine de mort s'applique dans les cas de meurtre, de vol grave, de mensonge concerté, de recel, etc. La désobéissance, civile et militaire, est assimilable aux crimes de droit commun. L'application stricte de cette loi fait des Mongols le plus obéissant peuple du monde. Nul n'échappe à la loi, excepté peut-être les membres de la famille impériale. L'une des récompenses les plus enviées est une exemption de poursuites jusqu'à neuf délits.

Les Mongols au combat

Chaque campagne fait l'objet d'une préparation méthodique. C'est par la persuasion que le ralliement de plusieurs peuples est réalisée. Les préparatifs commencent longtemps avant les expéditions, avec le recueil d'informations auprès des marchands caravaniers et des ambassadeurs. Des groupes rapides et mobiles parcourent les campagnes, repérant les gués praticables, les étapes, les routes principales, les cols et les défilés utiles. Ces groupes sont à l'affût de la moindre information politique ou militaire, voire sociale, que l'on pourrait le cas échéant exploiter. L'armée en marche est précédée par de véritables compagnies d'éclairage, qui opèrent des reconnaissances profondes en territoire ennemi, et jouent à l'occasion le rôle aujourd'hui dévolu aux commandos. Ces cavaliers légèrement équipés battent la campagne à une journée de marche au moins du gros de l'armée.

L'armée mongole se compose uniquement de cavalerie et principalement d'archers à cheval. Elle n'est pas sans rappeler l'armée parthe. Elle se répartit en deux catégories : cavalerie légère d'archers montés et cavalerie lourde, cuirassée et caparaçonnée, armée de la lance à croc [1].

La cavalerie légère constitue le gros de l'armée; il lui appartient de harceler l'ennemi, de l'attirer dans des embuscades, de frapper et de disparaître comme l'éclair dès que les troupes ennemies font mine d'approcher. C'est là un signe distinctif des troupes mongoles, dont la vélocité, accrue par la remonte, est incroyable; chaque cavalier doit pouvoir changer de monture au gré des besoins et dispose à cet effet de cinq à trente chevaux, petits et endurants. Ainsi, le Mongol possède toujours des chevaux frais pour le combat, ce qui est rarement le cas de ses adversaires.

Les tactiques de combat

La disposition mongole classique comprend généralement cinq formations de cinq rangs; en tête, deux rangs de cavalerie lourde, suivis par trois rangs de cavalerie légère. Les espaces entre les différentes formations sont assez lâches, de manière à fournir l'espace indispensable à la manœuvre. Des détachements légers, sur les flancs, sont chargés d'engager le combat, en harcelant l'ennemi. Lorsque la bataille commence, la cavalerie légère passe à travers les rangs de la cavalerie lourde pour assaillir l'adversaire. Des corps de cavaliers légers occupent les ailes tandis que la garde occupe le centre, en réserve. Les commandants restent avec la garde, légèrement en arrière, si possible sur une éminence, et coordonnent la manœuvre des différentes unités grâce à un système d'étendards, de tambours, de gongs et de messagers rapides.

La cavalerie légère, sitôt que la troupe ennemie est en vue, l'assaille par un tir de barrage, caracolant hors de portée, décochant flèche sur flèche, accablant l'ennemi de traits, mais se gardant bien d'aller au corps à corps. Ce harcèlement vise à l'évidence à user les forces de l'adversaire, mais aussi à provoquer sa réaction. Si l'armée adverse semble se débander, une charge de grosse cavalerie vient parachever la rupture. Si au contraire les troupes adverses attaquent, les cavaliers légers rompent précipitamment, mais en bon ordre, continuant à tirer. Cette tactique (mangoudai) vise à attirer l'ennemi dans un piège où les autres unités peuvent déverser leurs flèches, avant que les cataphractes ne viennent donner le coup de grâce.

Refusant d'entrer dans la mêlée, les Mongols recourent le plus souvent à une classique technique d'enveloppement par les deux ailes à la fois, opérée soit par des troupes légères tandis que le front des troupes est occupé par la cavalerie lourde, soit par des troupes mixtes. Les Mongols envoient parfois des unités destinées à prendre l'ennemi à revers à plusieurs jours de marche de distance. Ces troupes viennent se rabattre sur l'arrière ou les flancs ennemis après le début de la bataille. L'effet en est particulièrement redoutable, également sur le plan du moral. D'autre part, la tactique de la retraite feinte peut durer plusieurs jours : en Russie, en 1222, devant le prince de Galitch, le repli dure neuf jours avant que les Mongols ne se retournent contre leurs poursuivants.

Une technique particulière est celle qui consiste à ouvrir les rangs lors de la charge de l'avant-garde ennemie, puis de les refermer brusquement, tandis que la cavalerie légère empêche les renforts d'arriver. Lorsque l'issue est certaine, les Mongols peuvent engager la poursuite, et utiliser l'expérience acquise à la chasse, en encerclant les fugitifs dans un cercle de cavaliers gigantesque, le tcherge, qui se resserre progressivement comme une peau de chagrin... La cavalerie lourde, et certaines unités de la garde, réduisent alors par leur puissance de choc les quelques noyaux de résistance qui subsistent encore.

Les Mongols recourent aussi à la ruse, nous l'avons

Cette magnifique figurine de collection, aimablement fournie par notre confrère *Figurines*, représente un commandant mongol.
Figurines Verlinden 120 mm. Peinture et photo par Dominique Breffort

1. Ce qui n'empêche nullement les cavaliers lourds d'emporter leur arc.

vu avec la retraite feinte. Ce n'est que l'une des facettes de leur ingéniosité. A plusieurs reprises, ils doublent les effectifs grâce à des mannequins de paille, revêtus de vieux vêtements et juchés sur les chevaux de rechange. Dans la poussière des chevaux, avec la distance, l'illusion était parfaite. La nuit, le camp est étalé au maximum, chaque homme étant chargé d'entretenir un feu. On note aussi l'utilisation des captifs, principalement lors des sièges. Rangés par dix autour d'un étendard, revêtus d'oripeaux mongols, ils viennent accroître la masse des véritables combattants, et accréditent la thèse de l'incroyable — et pour cause — supériorité numérique des Mongols.

Ainsi, si des Etats puissants, par exemple la Chine des Kin ou l'empire du Khorezm, dont les armées disposent d'une supériorité numérique et parfois technique — au moins dans le cas de la Chine — indéniable, sont vaincus et conquis, c'est avant tout grâce à la discipline, à l'entraînement, à la mobilité et à la puissance de feu de l'armée mongole. ❐

Ci-dessus.
Très belle troupe, ces cavaliers représentent la garde mongole, avec des montures cataphractées. La plaquette comportant un chameau porte-tambour identifie un général. *Figurines ATF, peinture par Patrick Mengus*

Remerciements
Nos remerciements à Luc Delmas pour la réalisation de cet article.

LIEGNITZ, 1241

Scénario pour DBM

Au début de 1241, les forces mongoles envoyées en Europe occidentale par Ögödei Khan sont divisées en trois colonnes par leur général Sübötai, dont l'objectif principal est la Hongrie.

L'armée du Nord, commandée par Baïdar et Qada'an, à la tête de 20 000 hommes, doit jouer le rôle de flanc-garde au nord des Carpates. Leur mission est de contrer toute descente des armées polonaises vers le Sud, pour renforcer les Hongrois et menacer les autres corps mongols.

Qada'an se porte au nord-ouest et attaque la Mazovie avec un tümen, tandis que Baïdar et le reste de l'armée chevauchent droit sur la capitale polonaise, Cracovie. Baïdar, arrivé à quelques kilomètres de Cracovie, infléchit progressivement son chemin comme si, satisfait de son butin, il souhaitait se retirer. Les Polonais, persuadés que les Mongols, décidément des couards, préfèrent s'enfuir, font une sortie, et tombent dans le piège, à Chmielnick, le 18 mars 1241. Cracovie est incendiée le 24 mars.

Arrivé à Wroclaw le premier, Baïdar commence le siège, en attendant l'arrivée de Qada'an. Il apprend bientôt qu'Henri de Silésie rassemble à Liegnitz une coalition constituée des armées des princes du nord du pays. Baïdar dépêche un messager à Qada'an, et marche aussitôt sur Liegnitz. A Liegnitz, l'armée d'Henri compte quelques 25 000 hommes rassemblés à la hâte, un ensemble hétérogène mal entraîné dont une large part manque même d'équipement.

Le 9 avril 1241, Henri de Silésie sort de Liegnitz à la rencontre de l'armée mongole et range son armée dans la plaine de Walstadt. Il répartit ses troupes en quatre corps :

– les volontaires de Goldbourg, sous le commandement de Boleslas Syepiolka : mineurs silésiens des mines d'or de Goldbourg, qui n'ont que leur courage et leurs outils à opposer à la furia mongole.

– les contingents de Grande Pologne et les rescapés de Cracovie, menés par Soudislas. Ces derniers brûlent d'en découdre avec les Mongols, responsables de la ruine de Cracovie. C'est une armée féodale.

– l'armée d'Oppeln et les chevaliers teutoniques, division sous la conduite du duc Mieczyslav d'Oppeln, et le fils du Margrave de Moravie.

– le centre, sous le commandement d'Henri de Silésie, regroupe le noyau de l'armée, avec les troupes moraves et silésiennes, les Templiers et les Hospitaliers. C'est un ost féodal, renforcé de quelques mercenaires, une armée entraînée et expérimentée.

En face, Qada'an a rejoint Baïdar sur le chemin de Liegnitz. Malgré les combats, leurs troupes sont encore vaillantes.

La bataille commence de façon classique, par l'assaut de l'avant-garde mongole qui, arrivant en formation serrée, provoque l'intervention des seuls cavaliers silésiens; mais ces derniers se replient à la première volée de flèches et Henri de Silésie doit donner la cavalerie de Grande Pologne, celle du duc d'Oppeln et même les chevaliers teutoniques. Les Mongols reculent alors, sans que les Polonais ne parviennent à enfoncer leurs rangs.

Henri de Silésie, mis en confiance par ce recul, suppose que l'ennemi atteint le point de rupture; il engage les Hospitaliers et les chevaliers du Temple, et s'avance à son tour. Ce faisant, il jette dans la bataille la totalité de sa cavalerie et ne conserve aucune réserve. Les cavaliers légers mongols se déploient en deux ailes et cernent par les flancs la cavalerie polono-silésienne, qui charge au grand galop. Entre-temps, l'avant-garde, qui termine son mangoudaï, rejoint la cavalerie lourde qui prend ses positions pour lancer une contre-charge.

Les cavaliers légers mongols profitent de la dispersion des Silésiens et des Polonais, occasionnée par leur entrain à la poursuite, pour fondre sur leurs arrière et lancer des « pots à fumée » dans leurs rangs déjà étirés. C'en est fait de la cohésion de la chevalerie polonaise qui perd toute sa puissance de choc.

Les coalisés sont alors mis en déroute par une charge de la grosse cavalerie cataphractée mongole, qui bénéficient de l'effet de surprise. Brusquement chargés par une masse homogène de combattants lourdement armés, ébranlés par les détonations des « pots à fumée » qui affolent les soldats autant que les chevaux, l'armée polonaise rassemblée à Liegnitz est promptement défaite. La fine fleur de l'aristocratie de l'Europe nord-orientale est tuée dans la bataille. Les objectifs mongols sont remplis : les Polonais ne voleront pas au secours des Hongrois

Ordre de bataille

● **Armée mongole**

Aile gauche (15/5) :
– Quada'an, sous-général : Reg Cv (S)
– Cavalerie de la garde : 1 Reg Cv (S)
– Cavalerie lourde : 3 Reg Cv (O)
– Cavalerie légère : 10 Reg LH (S)

Corps central (15/5) :
– Baïdar, général en chef : Reg Cv (S)
– Cavalerie de la garde : 2 Reg Cv (S)
– Cavalerie lourde : 2 Reg Cv (O)
– Cavalerie légère : 10 Reg LH (S)

Aile droite (15/5)
– Sous-général : Reg Cv (S)
– Cavalerie lourde : 4 Reg Cv (O)
– Cavalerie légère : 10 Reg LH (S)

L'armée mongole est battue à **23 EE** perdus. Deux bagages mobiles accompagnent chaque corps.

Conformément à la règle, les Mongols peuvent démonter en Bw (S). Néanmoins, les tests en cours pour *DBM 2000* proposent de faire démonter ces troupes en **Bw (O)**, les joueurs sont donc encouragés à jouer le scénario avec cet amendement (ce qui rétablit d'ailleurs l'équilibre pour les Polonais). La cavalerie légère démonte toujours en Bw (I).

● **Armée polonaise**

Volontaires de Goldbourg (13/5) :
– Boleslas Syepiolka, général allié : Irr Kn (F)
– Mineurs silésiens : 12 Irr Sp (I)

Le général de ce corps peut démonter en Irr Sp (O).

Contingents de Grande Pologne (13/5) :
– Soudislas, sous-général : Irr Kn (F)
– Chevaliers polonais : 6 Irr Kn (F)
– Archers : 6 Irr Bw (O)

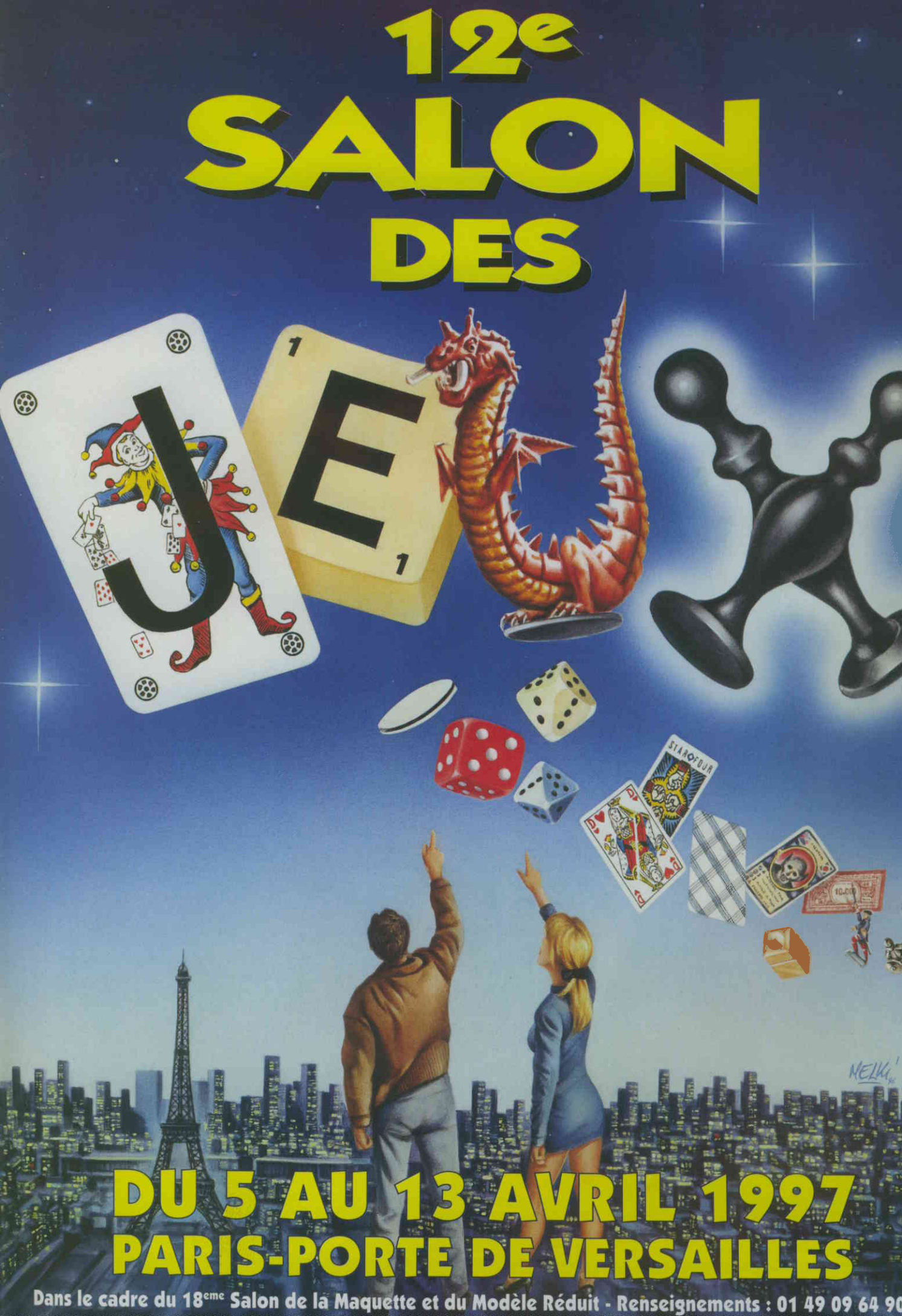
Corps central (15/5)
– Henri de Silésie, général en chef : Irr Kn (F)
– Chevaliers moraves et silésiens : 8 Irr Kn (F)
– Templiers et Hospitaliers : 2 Reg Kn (S)
– Archers : 4 Irr Bw (O)

Armée d'Oppeln (13/5)
– Mieczyslav, général allié : Irr Kn (F)
– Chevaliers d'Oppeln : 6 Irr Kn (F)
– Teutoniques : 2 Reg Kn (S)
– Archers : 4 Irr Bw (O)

L'armée polonaise est battue à **27 EE** perdus. Deux bagages immobiles accompagnent chaque corps.

● **Terrain**

Le Mongol est défenseur ; il peut placer jusqu'à cinq éléments de terrain maximum et uniquement des types suivants : bois, terrain accidenté, route, colline douce. Le joueur polonais peut déplacer ou retirer deux éléments maximum. ❐


12e
SALON
DES
JEUX
DU 5 AU 13 AVRIL 1997
PARIS-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 18eme Salon de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 90

EL GRANDE
Des châteaux en Espagne

LOIN des simulations guerrières, il existe de nombreux jeux de société plus simples qui, si leur thème est historique, n'ont pas vocation à reproduire précisément une période ou un événement. Pour faire découvrir ce type de jeux aux lecteurs de *VV*, nous avons choisi de présenter *El Grande*, dans l'Espagne de la Reconquista.

Par Bruno FAIDUTTI

Le sous titre d'*El Grande* est *Le roi et les intriguants*, mais le jeu aurait sans doute pu s'appeler « El Cid » car l'action est censée se dérouler dans l'Espagne de la Reconquista. En réalité, *El Grande* utilise des règles intemporelles, transposées « pour l'ambiance » à une période historique donnée. Il s'agit donc d'un jeu de plateau traditionnel, mauvais anglicisme des « boardgames » anglo-saxons pour des jeux de sociétés comportant une légère touche historique.

A l'ouverture de la lourde boîte, on est impressionné par la qualité du matériel : des pions en bois aux jolies couleurs, un grand plateau de jeu et des cartes à l'aspect parcheminé. On pense inévitablement à un autre excellent jeu, paru l'an dernier, *Condottiere* (publié chez Descartes). Même époque, même climat méditerranéen, même esthétique recherchée, même thème de base : des seigneurs de guerre rivalisant sur un vaste territoire. Les deux jeux sont pourtant totalement différents. Là où *Condottiere* est un jeu de cartes auquel la dimension territoriale ajoute un élément stratégique, *El Grande* est un jeu de positionnement tactique et de diplomatie, sans affrontements directs.

Une création allemande

Il est une règle non écrite de l'édition d'outre-Rhin qui interdit la publication de jeux guerriers. Cette contrainte, qui oblige les créateurs à faire preuve d'imagination, a fait des jeux de société allemands les plus originaux d'Europe. Quand on prend place devant le vaste plateau de jeu d'*El Grande*, carte de l'Espagne médiévale divisée en neuf provinces, et que l'on saisit dans la boîte sa poignée de petits cubes de bois représentant les chevaliers (caballeros), on s'attend à une sorte de super *Risk*, à un jeu d'affrontement tactique simple, et l'on s'étonne que ce produit — qui semble enfreindre la règle du politiquement correct à l'allemande — ait pu obtenir le prix du jeu de l'année (*Spiel des Jahres*). En fait, *El Grande* n'échappe pas à la règle : certes, les joueurs contrôlent des chevaliers qui s'efforcent de contrôler le plus grand nombre de provinces possibles mais cet affrontement est plus une rivalité, une compétition, un jeu d'intrigues qu'une guerre, et les combats sont totalement absents du jeu.

Le déroulement d'une partie

Chaque joueur commence la partie avec son Grande et deux caballeros sur l'une des neuf provinces de la carte. Ses autres pions, une trentaine en tout, sont pour partie à sa cour, c'est-à-dire devant le joueur, prêts à être envoyés où le seigneur le désire, et pour partie dans leur lointaine campagne, non encore convoqués à la cour. Ce point est essentiel, car l'une des finesses essentielles du jeu réside dans la gestion des chevaliers : tous les joueurs en ont en permanence le même nombre, mais ils ne sont jamais où vous voudriez qu'ils soient (les chevaliers ne peuvent aller directement de la campagne vers la carte mais doivent toujours passer par l'intermédiaire de la cour). Chaque joueur reçoit également un paquet de cartes de mise, numérotées de 1 à 13.

Le jeu se déroule en neuf tours, les points de victoire étant décomptés à la fin des troisième, sixième et neuvième tours. Sur chaque province est dessiné un domino indiquant combien de points la province rapporte au joueur qui y a le plus de troupes, au second et éventuellement au troisième. C'est l'Espagne du Cid, pas celle de Don Quichotte, et les règles sont sans pitié : en cas d'égalité, les premiers ex-æquo marquent les points du second, les second ex-æquo ceux du troisième, et les troisième ex-æquo ne marquent rien !

Chaque tour commence par une phase destinée à déterminer l'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer leurs actions et placer leurs troupes. Chacun mise à cet effet une carte numérotée, et le joueur ayant misé la plus forte carte joue en premier ce qui, contrairement à ce qui se passe habituellement dans ce type de jeu, peut être un grand avantage. Pourquoi, alors ne pas jouer toujours la plus forte carte ? Parce que les cartes jouées sont perdues, bien sûr, mais aussi parce que ces cartes permettent également de faire venir de la campagne à la cour des caballeros d'autant plus nombreux que la carte est faible !

Ensuite, dans l'ordre du tour ainsi déterminé, chacun va choisir l'une des cinq cartes d'actions disponibles, cartes préalablement tirées au hasard au début du tour (avant la mise) et placées face visible devant les joueurs. Certaines sont beaucoup plus utiles que d'autres, et c'est pour cela que l'ordre du tour est si important. Chacune de ces cartes permet d'envoyer de la cour à la carte, dans une province de votre choix, entre un et cinq caballeros, et peut également, à la discrétion du joueur qui l'utilise, avoir d'autres effets.

La carte la plus recherchée, la seule qui soit disponible à chaque tour, permet de déplacer le roi; d'autres permettent, par exemple, de déplacer ses propres caballeros ou des caballeros adverses, de décompter immédiatement les points de telle ou telle région, ou de modifier sa valeur en points.

Des caballeros pacifiques

Le placement des caballeros obéit à une règle simple, et c'est là qu'intervient une pièce essentielle, le roi. Ce monarque est respecté de tous, et nul ne se permet la moindre gesticulation militaire sous ses fenêtres. En revanche, chacun veut lui montrer le pouvoir qu'il a sur les régions environnantes. En conséquence, les caballeros venant de la cour des différents joueurs ne peuvent être placés que dans les provinces adjacentes à celle où se trouve le Roi. En revanche, la région qu'il occupe est absolument interdite, aucun mouvement ne peut y être effectué de quelque manière que ce soit. Cela explique que la carte permettant de déplacer librement le roi et de placer cinq caballeros excite autant les convoitises.

Outre le grand et beau pion du roi, il est une autre curiosité sur le plateau de jeu, un château de bois placé en Méditerranée (aux Baléares). Lorsqu'un joueur doit placer des pions sur la carte, il peut décider de les jeter dans le château, où ils restent cachés jusqu'au prochain décompte des points. Cela introduit un petit élément de mémoire et de suspense, car il est toujours utile de savoir combien chacun a de pions en réserve derrière les murailles. Lors du décompte des points, le château compte comme une région, pas des plus riches il est vrai. Surtout, avant le décompte des troisième, sixième et neuvième tours, chacun peut envoyer dans la région de son choix, excepté bien sûr celle du roi, tous ses caballeros de réserve présents dans le château. Les décisions sont prises simultanément et secrètement, ajoutant ainsi un important élément de diplomatie à un jeu pour le reste assez tactique.

L'absence de combats et le peu de possibilités de déplacer ses pions déjà présents sur le plateau de jeu font d'*El Grande* un jeu de positionnement assez statique. On pourrait dire que ce jeu, se rapprochant en cela du précédent *Spiel des Jahres*, *Les Colons de Katäne*, est au Go ce que les jeux d'histoire sont aux échecs. Mais c'est là négliger

Ci-dessus.
Le graphisme d'*El Grande* correspond parfaitement à l'atmosphère de l'époque. Détail désagréable, le texte des cartes est en allemand et les croquis explicatifs assez peu éclairants, mais on trouve suffisamment de place sur les bords des cartes pour y noter son effet à l'intention des joueurs non germanophones...

un autre élément important, le mécanisme de décompte des points. Les points ne sont normalement décomptés qu'à la fin des troisième, sixième et neuvième tours, mais un certain nombre de cartes permettent de décompter immédiatement les points de telle ou telle région. Ces cartes sont essentielles, et un joueur ne doit jamais perdre de vue que son objectif n'est pas tant d'avoir une bonne position sur la carte que de marquer des points, et il est souvent intéressant de renoncer à placer deux ou trois pions pour améliorer immédiatement son score. Tous les points comptent, et il n'est pas rare qu'après deux heures de jeu la victoire se joue à un ou deux points près.

De même, et c'est en cela qu'*El Grande* est aussi un jeu de négociations, certains placements du roi ou des caballeros ont pour fonction, moins de rapporter des points ou d'améliorer une position que de contrer un autre joueur, sans en retirer un avantage évident. Négociez avant de choisir votre carte action, négociez avant de la jouer, négociez avant de placez vos caballeros sur la carte, négociez avant de choisir où vont aller vos pions se trouvant dans le castillo, c'est ainsi qu'*El Grande* prend tout son sel. C'est aussi pour cela que le jeu, théoriquement prévu pour deux à cinq joueurs, ne prend sa réelle dimension diplomatique qu'à quatre ou cinq.

El Grande est un jeu rapide, une partie durant moins de deux heures. Il peut sembler statique, mais c'est justement l'absence de combat qui rend importants les quelques rares déplacements de pions, et qui permet aux tours de jeu de se succéder avec rapidité. On peut regretter l'absence d'humour et le manque de variété des cartes d'action, mais c'est aussi cela qui permet la dimension à la fois tactique et stratégique du jeu. Plus simple et plus bref, *El Grande* ravira les amateurs de jeux comme *Civilisation*. La règle propose un jeu « court », en six tours, et un jeu « long «, en neuf. Choisissez tout de suite la version longue, qui restera relativement brève pour les amateurs de jeu d'histoire, et vous permettra de mettre en place une véritable stratégie. ❐

El Grande

Jeu de société sur le thème de l'Espagne de la Reconquista, édité par Hans im Glück.

Qualités... : mécanisme simple et ingénieux de mise et de cartes d'action, belle présentation.

...et défauts : jeu trop statique, thème un peu artificiel, règle en allemand.

De nombreux magasins qui vendent *El Grande* proposent une traduction en français des cartes et de la règle (c'est le cas du magasin Oya, à Paris, voir le *Journal de marche* de *VV* n° 11).

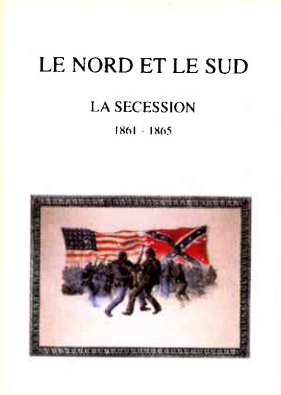
• La politique Nord/Sud

• L'esclavage

• Le conflit

• Toutes les batailles

• Textes de réddition



• Les uniformes

• Les armes

• Les drapeaux

• Participation des français

• Vue par Hollywood, etc...

Un livre unique en français et complet sur le sujet contenant plus de 200 photographies et illustrations (présentation à l'ancienne).

Format 21 x 29,7 Edité par REBEL PUBLICATION.

• *Une référence pour les connaisseurs !*
• *Une idée cadeau de fin d'année !*

PROFITEZ DE L'OFFRE EXCEPTIONNELLE :

190 F au lieu de 230 F / + Port 30 F (offre valable jusqu'au 15/01/97)

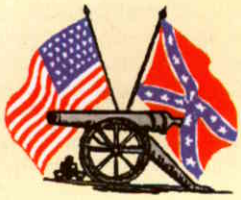
Envoyez votre règlement à l'ordre de :

YRS DIFFUSION - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -

Chèque/Mandat uniquement

NEW

Enfin une boutique pour tous les passionnés des BLUE AND GRAY



"YANKEES AND REBELS SHOP"

Avec l'achat de ce magnifique livre, vous recevrez gratuitement notre full color catalog, valeur 30 F dès le 15 janvier, présentant plus de 130 produits : vidéos, books, music, tee-shirts, uniforms, etc...

OPERATIONAL COMBAT SERIES
UN SOMMET DANS LA SIMULATION

AVEC sa série opérationnelle (OCS), prévue pour simuler toutes les campagnes militaires de 1900 à 1950, *The Gamers* nous propose un excellent système de jeu, idéal pour comprendre l'art de la grande tactique, mais également d'une rare complexité.

Par Luc OLIVIER

Les quatre jeux parus dans cette série, partageant tous le même système de règles, présentent chacun une campagne de la Seconde guerre mondiale. L'un se joue en Afrique du Nordet les trois autres sur le front russe, c'est d'ailleurs sur ce théâtre que le système prend toute sa saveur, avec de grandes manœuvres mécanisées, des espaces immenses et un ravitaillement difficile pour les deux camps. A ce jour, cette série représente sans doute l'effort le plus achevé pour comprendre la Seconde guerre mondiale à l'échelle opérationnelle.

Les éléments du jeu

Tout d'abord, côté graphisme, les jeux sont à la hauteur des standards actuels, avec notamment de belles cartes qui détaillent souvent plus d'une dizaine de types de terrain. Les pions sont colorés et dotés de codes permettant de reconnaître les différentes catégories de troupes — blindées, mécanisées, motorisées et piétons —, mais ils utilisent des symboles Otan, les silhouettes étant réservées aux camions, wagons et aviation. L'infanterie est représentée à l'échelle de la division, éclatable en régiments, tandis que les blindés et les mécanisés se regroupent par régiments, voire bataillons pour les plus lourds ou les unités de reconnaissance.

Suivant sa taille, l'unité dispose de pas de pertes qui diminueront au fil des combats : les blindés n'ont qu'un pas, l'infanterie en possède entre 1 et 4. Cette organisation dépend évidemment de la nationalité, avec généralement des troupes plus nombreuses pour le Soviétique. Sur le pion, en plus des classiques mouvement et combat, se trouve un niveau de qualité (Action Rating) qui va de 0 — très faible, réservé aux milices russes — à 5 — excellent, pour les Panzer allemands. Ce niveau de qualité a une grande influence sur les combats et l'attrition, ce qui illustre parfaitement l'intérêt des troupes de qualité face à la quantité.

Enfin, les règles sont assez longues (30 pages) mais elles n'ont pas bougé depuis le deuxième jeu de la série, *Enemy at the Gates*. Le premier, *Guderian's Blitzkrieg*, a même été reconverti à la deuxième édition des règles. L'apprentissage d'un jeu permet ainsi sans problème de jouer aux quatre.

Pour simuler correctement des actions militaires à un niveau opérationnel, c'est-à-dire à l'échelle de l'état-major avec un tour d'une demi-semaine et dix km par hex., il faut un bon système à la fois d'ordres généraux (mouvements, réserves, etc.), de gestion du ravitaillement (bases opérationnelles, lignes d'opération, etc.) et des mécanismes de combat pas trop tactiques (avantages blindés, aviation, etc.). La série OCS possède ces trois caractéristiques, c'est ce qui explique son intérêt.

Le système d'ordre

Contrairement à la majorité des jeux de The Gamers — séries CWB (Sécession), TCS (tactique 2e guerre) et NBS (napoléonien) —, OCS ne comprend pas de feuilles d'ordres avec mouvements et actions pré-notées; les joueurs décident ainsi de l'utilisation de chacune de leur troupes individuellement durant le tour de jeu. Cependant, le choix d'un mode d'action pour chacune des unités combattantes et la structure de la séquence de jeu encouragent à une réflexion globale pour l'ensemble de l'armée.

Pour commencer, toutes les unités doivent adopter un mode, plus ou moins choisi par le joueur au début de sa phase de mouvement. Suivant le côté du pion, l'unité est en mode mouvement ou combat : soit elle bouge rapidement, soit elle combat vigoureusement.

Le choix est important car les valeurs de combat et mouvement sont très différentes et la mission de l'unité ne sera donc pas la même. Le choix peut être renforcé par un marqueur Mouvement stratégique ou Réserve. Le premier sert à bouger encore plus vite, mais au détriment du potentiel de combat, le second est crucial car du bon usage des réserves dépend la victoire. En défense, les unités mises en réserve peuvent renforcer un secteur menacé; en attaque, elles exploitent une percée obtenue durant le tour ou peuvent relancer une attaque presque aboutie. Chaque scénario fournit un nombre maximum de pions réserves à utiliser par camp, le joueur devra encore une fois réfléchir globalement à la façon dont il va gérer son armée. Enfin, la nécessité de travailler par formations divisionnaires et corps d'armées est accentuée par les règles de gestion du ravitaillement au niveau des quartiers généraux (QG), notions dont nous reparlerons plus loin.

La séquence de jeu est organisée par camp mais avec différentes possibilités d'action. Elle présente, après un tirage d'initiative, une phase de mouvement suivie d'un mouvement des réserves ennemies, puis combat et enfin exploitation par le joueur actif suivant ses résultats de combat et l'engagement de réserves. Le joueur est donc encouragé à développer une véritable réflexion opérationnelle avec utilisation optimale de ses troupes : bien choisir le mode d'action et bien gérer ses réserves, en sachant que l'initiative — et donc le premier joueur — peut varier d'un tour sur l'autre suivant un simple jet de dé et que le ravitaillement, toujours difficile à obtenir et rare, diminue les choix possibles.

L'indispensable ravitaillement

L'élément fondamental d'OCS, ce qui le différencie de jeux comme la série *Europa*, est la prédominance du ravitaillement. Le ravitaillement est indispensable pour combattre, déplacer les unités motorisées ou tout simplement survivre. Il se divise en ravitaillement général — immatériel — et ravitaillement spécifique, représenté par des pions divisibles et accumulables.

Toute unité sur la carte doit tracer une ligne de ravitaillement, elle est sinon soumise à une terrible table d'attrition qui élimine rapidement les troupes non motivées. La ligne part du bord de carte ou d'une gare, peut passer par un QG ou des relais — camions ou wagons —et rejoint l'unité. La longueur des joints dépend de leur type, mais dans tous les cas, l'ensemble est très réduit. Les notions stratégiques de base opérationnelle (gares et QG) et ligne d'opération (routes, voies ferrées et relais) acquièrent ici une réalité tangible.

Une unité qui veut attaquer, bombarder ou simplement bouger si elle est motorisée, doit utiliser des points de ravitaillement tirés des stocks. Ces points sont fournis aléatoirement chaque tour et doivent être acheminés vers leur lieu de consommation. Ils se déplacent par rails, camions ou wagons mais doivent le faire physiquement et indépendamment des lignes générales de ravitaillement. Souvent, ces points sont manœuvrés par navettes de camions et formés en dépôts lointains ou proches du front.

Toute opération de mouvement, bombardement ou combat coûte très cher, il n'est donc pas possible de faire attaquer ou défendre chaque tour toutes les troupes et il faut gérer les stocks et le flot de ravitaillement de la façon la plus ordonnée possible, ce qui implique encore une fois un véritable travail d'état-major. La protection de ses propres lignes et la destruction du réseau logistique ennemi représente, dans le jeu comme dans la réalité, un objectif majeur plus important que le simple anéantissement des unités combattantes. Les troupes non reliées au réseau général peuvent survivre par liaison à un dépôt, ravitaillement par air ou stocks internes pour les combats mais cela est faible et souvent peu durable — sauf dans *Enemy at the Gates* ou toute la 6e armée allemande est dans la poche.

Le combat et ses principes

Une fois les ordres donnés et les problèmes de ravitaillement surmontés, les unités sont amenées à combattre pour percer le front enne-

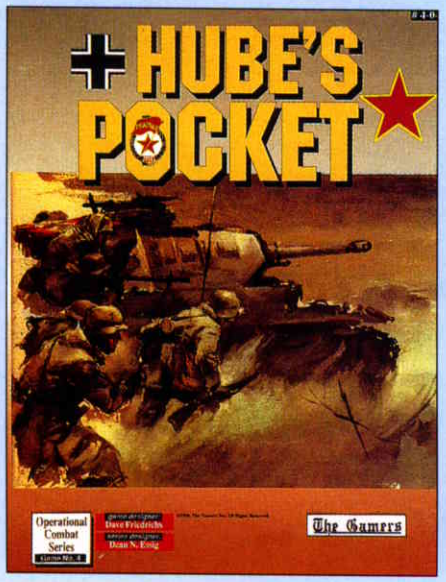
LA SÉRIE OCS

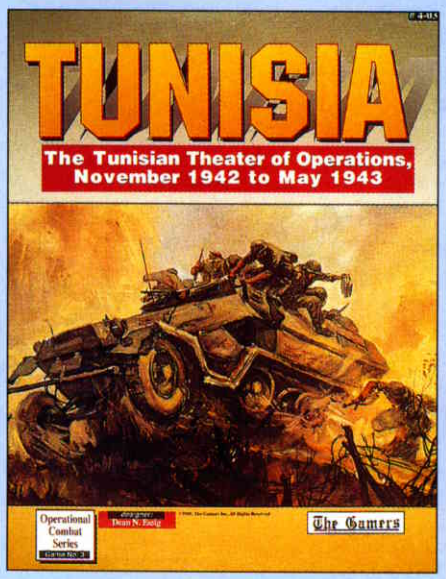
Guderian's Blitzkrieg (1992)

Le premier jeu de la série simule les opérations sur le flanc droit de l'ultime offensive allemande sur Moscou, entre le 21 septembre et le 20 décembre 1941. Trois scénarios d'introduction et huit scénarios standards dont la campagne (26 tours) sont proposés. Au début du jeu, l'initiative est dans le camp de l'Axe avec une conquête facile de la moitié de la carte — d'autant que le jeu débute une semaine avant l'offensive historique —, puis le mauvais temps, le manque de ravitaillement et les renforts russes aidant, l'offensive va se ralentir pour finir en guerre de tranchées devant les lignes de défense fortifiées de Moscou. Une simulation passionnante mais longue et malheureusement limitée à la pince sud de l'opération Typhon. *Guderian's Blitzkrieg* utilise la première version des règles, plus complexe, mais les scénarios ont été modifiés pour s'adapter à la deuxième version, avec de nouveaux pions disponibles gratuitement chez l'éditeur.

Enemy at the Gates (1994)

Le jeu « monstre » de la série. Il simule l'encerclement et la réduction de la 6e armée allemande devant Stalingrad, du 19 novembre 1942 au 14 mars 1943, avec toutes les tentatives de dégagement et percées allemandes. Dix scénarios dont celui de campagne (34 tours) présentent la situation sur quatre cartes et plus de 2 000 pions. Les deux camps ont beaucoup de moyens mais l'hiver sera rude et le ravitaillement toujours insuffisant. Le Russe est sûr de réussir son encerclement face à la faible combativité des Italiens, Roumains et Hongrois mais il faudra surveiller les Panzer-Divisionen venant dégager la poche. Les règles favorisent le ravitaillement allemand une fois Stalingrad déclarée comme forteresse, mais la poche est alors « formalisée ». Il faut naturellement énormément de temps pour finir la campagne mais c'est un défi intéressant pour un club ou un groupe d'étudiants en vacances...





Tunisia (1995)

Le plus petit jeu de la série, situé de plus sur un théâtre d'opérations plus méridional. *Tunisia* simule les combats pour la Tunisie du 15 novembre 1942 au 12 mai 1943, en six scénarios dont la campagne (58 tours !). Les troupes et techniques sont très différentes du front russe, l'envergure n'y est pas, mais les règles d'aviation et de remplacement de pertes prennent tout leur sens. Intéressant pour s'initier à la série, il devrait être approfondi par le cinquième jeu, prévu sur la guerre du désert.

Hube's Pocket (1996)

Retour au front russe pour un jeu plus équilibré avec des moyens offensifs pour les deux camps. *Hube's Pocket* simule les combats pour l'Ukraine occidentale du 5 janvier au 25 avril 1944 en cinq scénarios, dont la campagne sur 32 tours. Le Russe doit mener l'offensive pour chasser l'Allemand, mais la tâche ne sera pas aisée car ce dernier dispose de nombreuses divisions blindées. Il faut bâtir sérieusement ses offensives et viser l'attrition ennemie plutôt que la pénétration profonde avec désagrégation de l'adversaire. En 1944, les deux camps ont assimilé les techniques de la guerre-éclair...Vu la masse de ses divisions d'infanterie et son ravitaillement, normalement plus fourni, le Russe devrait arriver à repousser régulièrement l'Allemand vers la Roumanie et même, suivant les opportunités, à lui encercler quelques unités. Le joueur de l'Axe, faible en infanterie, devra optimiser ses nombreux moyens blindés pour repousser et détruire les corps mécanisés ennemis. En résumé, une dure campagne pour les deux camps et un jeu passionnant. ❐

mi et détruire les points forts le long des axes majeurs. Pour bien réussir ses attaques, le joueur doit prendre en compte tous les paramètres du jeu, notamment : la puissance des blindés, le rôle des appuis — artillerie et aviation —, la qualité des troupes et l'influence de la météo.

Les unités blindés sont des troupes redoutables à plus d'un titre, elles forment réellement le fer de lance d'une attaque digne de ce nom. Ainsi, même si toutes les troupes peuvent déborder l'ennemi durant leur mouvement, seuls les blindés sont capables de réunir localement une puissance de combat redoutable et de continuer le mouvement en exploitation rapide vu le coût en points de mouvement de tels actions. De plus, les unités blindées ont généralement le meilleur niveau de qualité, ce qui permet de surprendre l'ennemi avant l'assaut. Enfin, leur potentiel d'attaque est doublé suivant le terrain.

La notion de surprise est un élément essentiel du combat car le camp qui l'obtient gagne un dé de décalage sur la table de résultat. Ainsi, avec beaucoup de chance, un attaquant peut passer de 1 contre 1 à 6 contre 1 par une surprise totale. La surprise dépend d'un jet de dés et du différentiel des niveaux de qualité attaquant-défenseur, elle est valable pour les deux camps suivant le résultat des dés, et le chiffre à réaliser n'est pas le même pour un débordement ou un combat normal.

Ce mécanisme simule parfaitement le hasard des combats et l'avantage de la Blitzkrieg avec des troupes blindées de bonne qualité qui foncent à travers l'ennemi. Même en étant beaucoup moins nombreux au total, l'efficacité et la vitesse —retransmis par la surprise — rééquilibrent la balance des forces. Il est aussi intéressant de noter l'absence de zones de contrôle dans le jeu, ce qui rend beaucoup plus perméable la défense. Seul le ravitaillement et les unités en camions n'ont pas le droit de passer à côté d'un défenseur, les autres troupes ne subissent aucune contrainte et peuvent l'encercler ou le contourner facilement. Ce détail est fondamental pour le Russe notamment, qui dispose de très nombreuses troupes et peut donc « étouffer » littéralement un ennemi moins nombreux.

L'aviation et l'artillerie sont fort utiles pour « préparer » un défenseur avant l'assaut; même si peu de pertes sont infligées, un résultat Désorganisé permet de diminuer de moitié la défense. Le seul problème est qu'un barrage d'artillerie coûte très cher en points de ravitaillement — surtout avec des orgues de Staline ou des divisions d'artillerie. L'intérêt de l'aviation réside alors dans sa gratuité, mais d'autres problèmes se posent, comme les combats aériens et la lutte pour la maîtrise du ciel. Les règles aériennes sont très précises et présentent un véritable sous-système de jeu.

Enfin, les conditions météo, très variées suivant les règles, sont importantes car elles peuvent interdire les mouvements aériens ou gêner fortement déplacements et combats. La météo est tirée en début de tour mais elle dépend partiellement de celle du tour précédent.

L'art de la grande tactique

La série OCS nécessite une certaine pratique pour être correctement appréciée. Les joueurs devront mettre au point leurs tactiques aussi bien pour l'offensive que pour la défensive.

Gestion d'une offensive : généralement, pour remplir les conditions de victoire, même si le camp est plutôt défensif, il faut prendre l'offensive à un moment où un autre. La gestion d'une attaque doit être réfléchie globalement et prendre en compte tous les paramètres possibles : force d'attaque, nombre d'unités puissantes, dépôts de ravitaillement, lignes d'opérations...

La première contrainte est le besoin en ravitaillement et les stocks disponibles, ce sont ces données qui vont conditionner la vigueur de l'attaque. Le joueur doit commencer par monter sa base d'opération près d'une tête de ravitaillement. Cette base sera composée d'un QG, d'au moins un aérodrome — aussi bien pour protéger le centre névralgique que pour soutenir l'assaut —, d'un important stock de ravitaillement et évidemment de troupes de garnison en nombre suffisant pour couvrir l'ensemble, même si ces troupes sont de qualité inférieu-

Série OCS

Jeu en anglais très complexe édité par The Gamers. Jeu en solitaire possible.

Echelle du jeu : niveau opérationnel. Une unité représente un régiment ou une division, 1 tour = une demi-semaine, un hex de 5 à 10 km.

Qualités... : excellents mécanismes de simulation, notamment le ravitaillement et la réflexion globale.

...et défauts : très long et difficile !

***Hube's Pocket*, le dernier jeu paru de la série OCS, simule les combats du début de l'année 1944, en Ukraine occidentale. Le graphisme général des pions et des cartes est de qualité plutôt standard mais, à ce niveau de simulation, cela n'a pas grande importance.**

re. Cette base d'opération représente véritablement le centre nerveux de l'offensive, il ne faut absolument pas que l'ennemi puisse s'en emparer. Le choix d'une ville qui offre un nœud routier et ferroviaire, situé près du front mais en sécurité, est donc crucial pour démarrer l'attaque. Sinon, un tel site peut constituer le premier objectif d'une offensive, s'il se trouve juste au niveau du front ennemi, peu défendu et relié par rail.

Une fois la base choisie, au fur et à mesure de l'avancée des unités, le QG ravitailleur — avec un stock de ravitaillement transporté par camions — suivra les troupes et un ou plusieurs relais se mettront en place pour assurer la ligne de ravitaillement entre cette nouvelle base avancée et la base arrière. Cette organisation peut sembler idéale et théorique mais elle est réellement indispensable pour mener à bien une offensive [1].

Une fois le ravitaillement bien organisé, il faut choisir avec soin les troupes de choc qui ouvriront la route et fonceront détruire ou désorganiser les points stratégiques ennemis. Les divisions ou corps blindés et mécanisés semblent adéquats pour les raisons évoquées plus haut. Les principes de la guerre éclair seront très utiles : quelques unités rapides très puissantes traversent le front ennemi, en évitant les concentrations défensives lourdes, puis se dirigent vers les QG, dépôts et aérodromes ennemis pour semer la confusion, détruire les unités d'appui faiblement protégées et couper le ravitaillement des défenseurs de première ligne. Ces troupes de choc peuvent se déplacer avec leurs propres véhicules ravitailleurs et éviter provisoirement de devoir tracer une ligne de ravitaillement. Les troupes à pied et moins puissantes agrandissent la brèche et assurent l'isolation des poches ainsi formées, notamment avec les très nombreuses divisions russes et leur effet rouleau compresseur.

Si l'adversaire en a les moyens, il devra monter le même genre d'offensive pour secourir ses unités encerclées et détruire les fers de lance ennemis. Ce schéma est plus facile avec *Hube's Pocket*, par exemple, où les deux camps ont de puissants moyens que sur *Guderian's Blitzkrieg* où le Russe est exsangue en début de partie.

Organiser la défense : une bonne défense, même sans la réflexion nécessitée par une attaque, suppose l'application de certains principes. Contrairement à bon nombre de jeux plus stratégiques, il n'est pas possible de couvrir l'ensemble du front d'un rideau de troupes, principalement par l'insuffisance des moyens, mais également par l'absence de zone de contrôle. Il faut donc adopter une tactique de points d'appuis défensifs installés autour des points stratégiques : grandes villes, nœuds routiers et axes majeurs, gares, ponts, etc.

L'infanterie est l'arme idéale pour garnir une défense, à condition d'éviter de la positionner en terrain clair. Les divisions d'infanterie sont robustes, souvent avec trois ou quatre pas de pertes, et disposent d'un bon potentiel de défense, leur point faible étant leur niveau de qualité. Placées sur des points stratégiques avec un marqueur de fortification (hérisson) et quelques points de ravitaillement, elles sont souvent dures à déborder et nécessitent une attaque sérieuse avec appuis et concentration de vigoureuses forces d'attaque. L'occupation d'une position réellement stratégique et l'installation de stocks de ravitaillement conséquents obligent l'adversaire à traiter la menace, donc à consommer son ravitaillement et à ralentir le rythme de son offensive. D'autre part, les unités blindés et mécanisées du défenseur devront, si possible, rester en réserve derrière le front pour une éventuelle contre-attaque ou la défense ultime d'un point essentiel.

Le summum du jeu opérationnel

La série *OCS* représente le summum du jeu opérationnel sur la Seconde guerre mondiale. Les joueurs doivent réfléchir à tous les échelons pour gagner la partie. D'abord, dans la préparation de l'attaque, par une analyse sérieuse des points forts et faibles de chaque camp, puis dans l'étude des possibilités offensives et défensives en s'appuyant sur une exégèse de la carte, et enfin dans la définition d'une planification d'action, en fonction de la météo et des renforts : une véritable Méthode de raisonnement tactique (MRT - terme employé dans l'armée française pour la technique de planification opérationnelle).

Cette série présente néanmoins deux défauts qu'il est nécessaires de mentionner. D'abord, et on l'aura compris à la lecture de l'article, le système de jeu est complexe et nécessite de se plonger sérieusement dans la règle. Comme quatre jeux partagent ces règles — et que d'autres sont prévus —, la rentabilité est assurée mais les premières parties risquent d'être éprouvantes... Le deuxième inconvénient est l'extrême longueur des parties, surtout pour le jeu de campagne. Cet inconvénient est malheureusement partagé par la majorité des jeux de The Gamers mais, en se ménageant un espace pour laisser les jeux en place, il est contournable. Car, au final, la série OCS offre une telle qualité de simulation que le jeu en vaut bien la chandelle... Alors, futurs chefs de corps, bon courage, votre état-major attend les ordres ! ❐

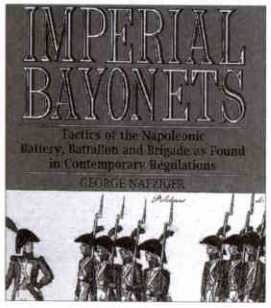
LE RAVITAILLEMENT À LA LOUPE

Le tableau suivant résume tous les cas possibles de lignes de ravitaillement pour le ravitaillement général. Pour le ravitaillement des mouvements motorisés et le combat, les notions sont les mêmes mais le ravitaillement doit être physiquement transporté : d'abord par le rail, ce qui coûte des points de mouvement ferroviaire, puis au niveau des relais, ce qui nécessite un deuxième réseau de transport. Enfin, il doit être stocké près d'un QG et évidemment protégé.

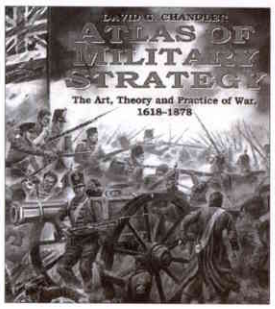
LES ÉTAPES (dans l'ordre) DU RAVITAILLEMENT	DISTANCES
Source de ravitaillement	Bord de carte avec rail.
Tête de ravitaillement	QG en mode combat ou ville ou village sur un hex. de rail; Elle prend le ravitaillement directement de la source si le rail n'est pas coupé.
Relais	10 points de mouvement piéton pour 5 points de chariots. 20 points de mouvement motorisés pour 5 points de camions. Cette étape n'est obligatoire que pour les longues distances et ne sert qu'entre une gare (pas un QG) et un QG (pas une troupe).
QG	5 points de mouvement + 1 hex. pour rejoindre le précédent (tête de ravitaillement ou relais). Il utilise sa distance de projection (marquée sur le pion et dépendant du mode) + 1 hex. vers les unités à ravitailler.
Troupe	5 points de mouvement de son type + 1 hex. vers une tête de ravitaillement ou un QG (impossible de passer directement par un relais).

1. Ces préparatifs d'offensif peuvent se faire de manière plus ou moins secrète grâce à des règles de dissimulation d'unités.

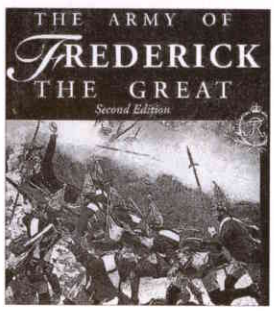
UN SIECLE DE TACTIQUES ET DE STRATEGIES


IMPERIAL BAYONETS
Tactics of the Napoleonic Battery, Battalion and Brigade as Found in Contemporary Regulations
GEORGE NAFZIGER

Imperial Bayonets, par George Nafziger.
Les tactiques, manœuvres des batteries, bataillons et brigades napoléoniens (et comparaisons avec les Anglais, Russes et Prussiens), en 312 pages illustrées. En anglais.
Réf. **77300. 250 F franco**



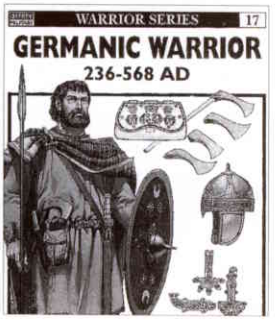
Atlas of Military Strategy (1618-1878), par David G. Chandler.
Réédition. L'art, la théorie et la pratique de la guerre, de la guerre de 30 ans à la crise des Balkans, en 208 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **77298. 255 F franco**



The Army of Frederick The Great, par C. Duffy.
Seconde édition. Etude et analyse de la machine de guerre prussienne et des campagnes du *roi Sergent* et de son fils, en 359 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **32007. 279 F franco**

GUERRIERS ET TACTIQUES

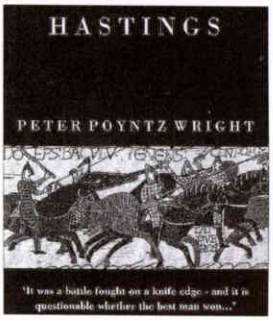
Imperial Rome at War, par M. Windrow & A. McBride.
L'Armée romaine et ses campagnes, en 47 pages illustrées de 20 planches couleurs d'Angus McBride.
En anglais.
Réf. **31051. 125 F franco**



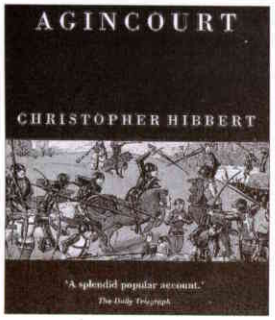
Germanic Warrior (236-568 AD), par S. McDowall & A. McBride.
Motivation et analyse du guerrier, en 64 pages, 50 illustrations et 12 planches couleurs. En anglais.
Réf. **38517. 115 F franco**

Knight of Outremer (1187-1344 AD), par D. Nicolle & C. Hook.
Motivation et analyse du guerrier, en 64 pages, 50 illustrations et 12 planches couleurs. En anglais.
Réf. **38518. 115 F franco**

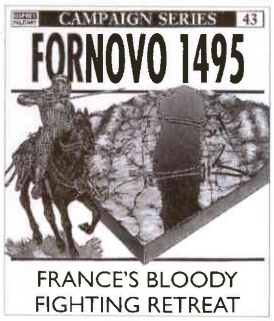
CAMPAGNES ET STRATEGIE



Hastings, par Peter Poyntz-Wright.
Texte, cartes et illustrations, pour mieux comprendre une bataille politiquement fondatrice. 118 pages.
En anglais.
Réf. **77308. 115 F franco**



Azincourt, par Christopher Hibbert.
Texte, cartes et illustrations, pour saisir les enjeux d'une rencontre capitale pour l'Europe.146 pages.
En anglais.
Réf. **77305. 115 F franco**



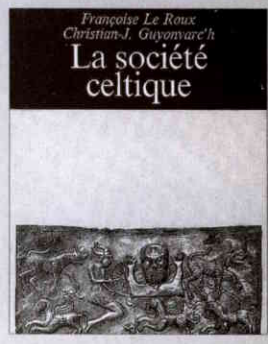
Fornovo 1495, par David Nicolle PhD.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais. 96 pages.
Réf. **88243. 140 F franco**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages.
Livre réservé = Temps gagné !

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

CIVILISATIONS ANCIENNES

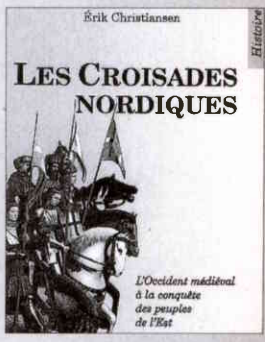


Les Vikings et les Celtes, par Jean Renaud.
277 pages.
Réf. **31029. 155 F franco**

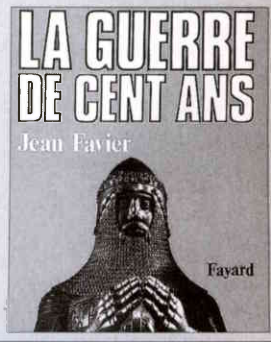
Les Vikings et la Normandie, par Jean Renaud.
223 pages.
Réf. **31026. 150 F franco**

Les Druides, par F. Le Roux & C. J. Guyonvarc'h.
446 pages.
Réf. **31025. 150 F franco**

La Société Celtique, par F. Le Roux & C. J. Guyonvarc'h.
200 pages.
Réf. **31030. 145 F franco**



Les Croisades Nordiques (1100-1525), par Erik Christiansen.
444 pages.
Réf. **31043. 165 F franco**



La Guerre de Cent Ans, par Jean Favier.
680 pages. Réf. **31061. 210 F franco**

Les Services Secrets Normands, par J. Deuve.
366 pages. Réf. **31042. 190 F franco**

...NAISSANCE CIVILIZATION
...alon Hill)

...outiques à votre service :

...DES ÉCOLES
...5005 PARIS
...3 26 79 83
...étro Cluny/
... Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

...D PASTEUR
...5015 PARIS
...7 34 25 14
...tro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/
Victor Hugo

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

DANS un marché en pleine mutation, les nouveautés de cette fin d'année sont plutôt atypiques : deux jeux de gestion historiques et une adaptation française inattendue mais réussie !

AGE OF RENAISSANCE

De manière classique, les joueurs prennent le contrôle de zone géographiques, les provinces, en s'étendant à partir de provinces déjà sous contrôle. Ce contrôle représente une domination économique et procure des revenus, différents selon le type de marchandises produit par la province. A ce propos, anachronisme risible, la monnaie utilisée pour tous ces comptes est le dollar, alors qu'on aurait pu s'attendre à des écus, ducats, pièces d'or, etc. De qui se moque-t-on ? Rien que pour ça, le jeu mériterait d'être boycotté, mais bon...

Par ailleurs, les joueurs peuvent investir dans de grandes avancées de civilisation (l'imprimerie, les voyages trans-océaniques, les cathédrales, etc.) qui procurent de multiples avantages économiques. Mais les risques d'une expansion mal maîtrisée sont représentés par un indice de misère, qui regroupe à la fois l'insatisfaction populaire et l'émergence de nouveaux modèles politiques. Cet indice croît, soit par l'action de cartes d'événement jouées par les adversaires, soit de manière naturelle quand certaines sommes ne sont pas payées, soit, enfin, quand des avancées religieuses sont réalisées. Un joueur dont l'indice de misère atteint un certain sommet est ainsi tout simplement éliminé du jeu !

Enfin, les joueurs disposent de cartes d'événements, qui permettent d'infliger quelques catastrophes aux adversaires (guerre civile, peste, etc.), de faire intervenir des célèbres pour aider la nard de Vinci, Chris- etc.) et d'acquérir de ts.

me assez classique, sance se complique canismes de mise et effet miser en début acheter son camp, le chaque tour pour t acheter ses jetons que tour. De même, ter des cartes d'évé- entaires. Les joueurs ment garder un œil omptes : crédits de nse pour gérer l'indi- . Une âme de comp- tile... C'est l'aspect du jeu, qui est pour- ment attractif.

ge of Renaissance xe que *Civilization* rès difficile, à la fois de rentrer dans les règles, qui sont denses et font souvent appel à des mécanismes très subtils, et de rentrer dans le jeu, en raison des mécanismes de mise et d'achat. Les premières parties sont donc souvent incertaines et brouillonnes. Quant à l'apprentissage des règles, la partie en exemple à la fin du livret s'avère indispensable pour tout comprendre, même pour des joueurs expérimentés !

Il est encore un peu tôt pour savoir si *Age of Renaissance* connaîtra un engouement comparable à *Civilization*, mais c'est en tout cas un produit fascinant, qui devrait séduire les adeptes de ce type de jeux multi-joueurs.

Théophile Monnier

Age of Renaissance : jeu en anglais assez complexe, pour trois à six joueurs.

base avancée et la base arrière. Cette organisation peut sembler idéale et théorique mais elle est réellement indispensable pour mener à bien une offensive [1].

Une fois le ravitaillement bien organisé, il faut choisir avec soin les troupes de choc qui ouvriront la route et fonceront détruire ou désorganiser les points stratégiques ennemis. Les divisions ou corps blindés et mécanisés semblent adéquats pour les raisons évoquées plus haut. Les principes de la guerre éclair seront très utiles : quelques unités rapides très puissantes traversent le front ennemi, en évitant les concentrations défensives lourdes, puis se dirigent vers les QG, dépôts et aérodromes ennemis pour semer la confusion, détruire les unités d'appui faiblement protégées et couper le ravitaillement des défenseurs de première ligne. Ces troupes de choc peuvent se déplacer avec leurs propres véhicules ravitailleurs et éviter provisoirement de devoir

1. Ces préparatifs d'offensif peuvent se faire de manière plus ou moins secrète grâce à des règles de dissimulation d'unités.

MEDITERRANEE

Dominique Ehrhard, brillant créateur français et déjà auteur de *Condottiere*, apprécie décidément la Renaissance. ***Méditerranée***, publié par Jeux Descartes, est en effet un grand jeu de société qui conte les rivalités commerciales en Méditerranée entre Génois, Vénitiens, Turcs et Espagnols.

Mais alors que *Condottiere* n'était qu'un astucieux jeu « d'apéritif », 1940, la bataille de l'Hydaspes entre Alexandre et Porus et la troisième partie du dossier consacré aux forces en présence dans l'ex-Yougoslavie. *Command* reste fidèle à lui-même avec de nombreuses photos et infographies et un contenu rédactionnel de qualité.

Côté jeux, *Command* en propose deux. Le premier et le plus intéressant simule, en plusieurs scénarios, l'hypothétique invasion allemande de la Scandinavie en 1943 (suite à une bataille de Koursk victorieuse), et un plus improbable débarquement allié en Norvège. Enfin, la campagne historique de Norvège en 1940 est également couverte. A noter qu'une seule carte mais deux planches de pions et deux séquences de jeu originales et différentes sont utilisées en fonction des scénarios. *Hoorah!*, le second jeu, couvre la bataille de Pittsburg (nous sommes ici en pleine histoire alternative, Lee a vaincu les Nordistes à Gettysburg et Washington est tombée...) en octobre 1863, en utilisant globalement le même système que *Wahoo!*, paru sous pochette chez XTR.

REVUE DE PRESSE

● STRATEGY & TACTICS

Le n° 178 de *Strategy & Tactics* propose un jeu en encart sur la bataille de Guadalcanal, centrée sur les combats pour Henderson Field, de septembre 1942 à janvier 1943. De facture classique et de faible complexité, le jeu comprend une carte format *VV* et une centaine de pions. Un article historique accompagne le jeu. Le reste du magazine est consacré à la guerre des Boers, à la stratégie d'expansion japonaise de 1850 à 1942, et à l'utilisation du Kriegspiel par l'état-major allemand jusqu'en 1914.

Le n° 179, pour sa part, présente un jeu plus ambitieux sur la première guerre afghane de 1839 à 1842, accompagné d'un excellent article historique. Jeu opérationnel, *First Afghan war* reprend des mécanismes chers à Joseph Miranda, le concepteur : pions cachés, événements historiques aléatoires, combats tactiques résolus grâce à plusieurs tables, règles de ravitaillement poussées, etc. Ce jeu est présenté comme le premier d'une série consacrée aux guerres coloniales anglaises et françaises. Le reste du magazine comprend des articles sur les campagnes perses en Inde au XVIIIe siècle, et la lutte anti-guérilla, en particulier contre le Sentier lumineux au Pérou.

● COMMAND

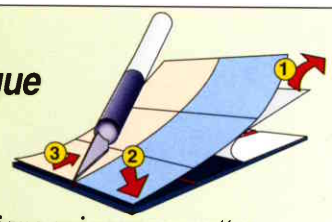
Sommaire chargé pour le n° 39 de *Command* avec, dans sa partie magazine historique, une analyse détaillée des possibilités d'intervention européennes durant la guerre de Sécession, un article sur l'invasion de la Norvège et celle, hypothétique, de la Suède par la Wehrmacht en

● C3I

Après une certaine éclipse et un changement de rédacteur en chef, le toujours luxueux magasine de GMT nous offre dans son n° 6 une nouvelle bataille pour *SPQR*, des scénarios et variantes pour *Britain stands alone*, *Three Days of Gettysburg* et *The Rise of the Luftwaffe*. Un article historique sur les généraux carthaginois de la seconde guerre punique et nombre d'erratas, notes de conceptions et présentations de futurs jeux complètent un magazine très agréable à lire.

Nicolas Stratigos

Révolutionnaire : un système magnétique complet pour le jeu d'histoire



Voici enfin le système magnétique qui vous permettra de jouer à tous vos wargames sans monopoliser ni votre temps, ni votre espace de jeux :

1. On tire la bande adhésive

2. On colle le bloc de pions

3. On découpe suivant la rainure. C'est prêt à jouer !

Le kit complet comprend :

– un support à coller sur du carton fort qui facilite le déplacement de la carte;

– des pions magnétiques prédécoupés et autocollants (fini le temps perdu du découpage et du collage de pions);

– une feuille qui facilite le rangement de vos pions.

Un produit très rentable, puisqu'une fois le support acheté, il vous suffira de commander une feuille de rangement + pions.

Lot complet à 85 F (+ 30 F de port) :

– Feuille de support (carton ferreux) 600 x 412,5 mm

– Feuille de rangement A4 (carton ferreux) 200 x 275 mm

– 354 pions magnétiques auto-collants et prédécoupés 13 x 15 mm

Note : le lot complet est spécifiquement destiné à ranger les jeux de VaeVictis

Commandes à : Marc Guilleux, 4, rue Croix de Lorraine, 49500 SteGemmes d'Andigne. **Tél. : 02. 41. 92. 35. 80.**

(Règlement par chèque à l'ordre de Marc Guilleux)

Méditerranée est un ensemble riche, aux multiples facettes, intégrant commerce et combats, et qui soutient aisément la comparaison avec des jeux de référence comme *Civilisation* ou *Axis and Allies*.

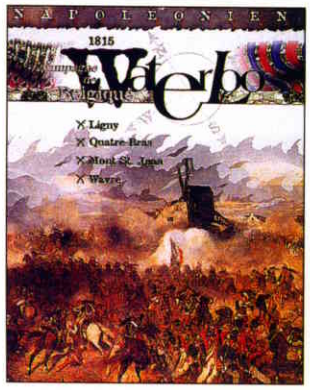
Précisons qu'en Italie et en Allemagne, le jeu s'appelle *Serenissima*, ce qui dit mieux son thème, le monde méditerranéen à l'époque de la splendeur de Venise. Le matériel est splendide : plus de vilains pions en carton mais de grandes galères en plastique moulé sur lesquelles tiennent aisément les ballots de marchandises — or, épices, tissus... — de différentes couleurs et les pions de marins. La propriété des galères est indiquée par de petits drapeaux plantés sur leur proue.

WATERLOO 1815

Comme Blücher survenant au moment décisif de la bataille de Waterloo, un nouvel éditeur français de jeu d'histoire vient de faire son apparition. Tilsit Editions se donne pour objectif de proposer aux joueurs des jeux de qualité, en langue française, que ce soit des adaptations de jeux américains ou des créations française inédites.

Pour l'heure, ***Waterloo 1815***, le premier jeu édité, est une adaptation de *L'Armée du nord*, célèbre jeu de Clash of Arms sur la campagne de Belgique. *Iéna*, de la même série, devrait suivre bientôt. Le choix de cette adaptation est excellent car, en plus de leur thème très populaire, ces jeux offrent un bon compromis, avec des règles classiques et facile d'accès, mais largement dignes d'intérêt.

Toutes les règles et les aides de jeu sont traduites, avec une très bonne présentation, mais la carte et les pions sont ceux de la version américaine. Par ailleurs, les boîtes



sont particulièrement splendides. Nous ne manquerons pas de présenter plus en détail cette série dans un prochain numéro, en souhaitant surtout pouvoir découvrir rapidement une vraie création française originale.

Waterloo 1815 : jeu en français de complexité modérée, comprenant trois cartes et 300 pions.

Editions Tilsit : 37, route de Versailles, 91160 Champlain. Tél. : 01 69 79 69 20.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS JEUX PC/CDROM

En Français

♦ ***ADVANCED CIVILIZATION*** *(Alsyd)*

En Anglais

♦ ***THIRD REICH*** *(Avalon Hill)*

♦ ***WOODEN SHIPS AND IRON MEN*** *(Avalon Hill)*

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES

En Français

♦ ***SAGUNTO*** *(Simtac)*

En Anglais

♦ ***WORLD IN FLAMES 6th edition (ADG) : toute la gamme !!***

NOUVEAUTÉS JEUX DE PLATEAU

En Anglais

♦ ***RENAISSANCE CIVILIZATION*** *(Avalon Hill)*

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/ Victor Hugo

Les deux ressorts du jeu, judicieusement équilibrés, sont le commerce et la guerre. Chaque joueur commence son tour en en affrétant des galères à bord desquelles il charge les marchandises qu'il achète et les marins qu'il enrôle. Les marchandises seront revendues dans d'autres ports; les marins défendent le navire et le font avancer. Les galères sont ensuite déplacées et peuvent combattre. L'affrontement n'est jamais obligatoire, et celui qui voit une galère adverse jeter l'ancre dans un port qu'il contrôle ne sait souvent pas si elle vient pour des échanges mutuellement intéressant, ou pour agresser la cité. Pour l'emporter, il faut donc maintenir un perpétuel équilibre entre l'ouverture de nouvelles lignes commerciales et la défense de ses ports et de sa flotte.

Déjà passionnant dans son principe, le jeu fourmille de petits mécanismes simples et subtils, qui sont pour beaucoup dans l'intérêt du jeu. Un astucieux système d'enchères détermine l'ordre du tour. Il y a cinq places dans un navire pour les marins et les marchandises : une galère avec quatre marins est menaçante et peut se déplacer de quatre cases, mais elle n'emporte qu'un ballot de marchandises. À l'inverse, une galère emportant deux pions marins peut charger trois ballots, mais elle ne se déplace que de deux cases et risque d'attirer les convoitises. De même, lorsque les entrepôts d'un port se remplissent, les produits que l'on peut encore y écouler se font plus rares, mais leur commerce plus lucratif.

La parution de *Civilisation*, le premier grand jeu de société historique combinant rivalités militaires et commerciales, avait marqué une date dans l'histoire du jeu de société (voir également notre article sur son adaptation informatique, page 59). Ce jeu a néanmoins mal vieilli, et ses mécanisme lourds, ses parties inutilement longues, peuvent apparaître aujourd'hui dépassés. Même si *Méditerranée* manque du souffle épique et de la densité historique dignes de l'essor des premières civilisations, il a largement la même richesse stratégique et tactique que son grand frère.

Avec des règles plus simples, des mécanismes plus fluides et des parties plus rapides, ce jeu arrive ainsi au bon moment pour prendre la relève.

Bruno Faidutti [1]

Méditerranée : jeu en français de faible complexité, pour deux à quatre joueurs.

1. Bruno Faidutti vient de faire paraître-*Meurtre à l'abbaye*, un jeu de société inspiré du roman *Le Nom de la rose*.

DROIT DE RÉPONSE

Michel Gauthey, auteur de la règle **Duel Moderne**, *considère comme inexacte la présentation qui a été faite de cette règle dans* VaeVictis *n° 10. Il a donc demandé à faire publier le* Droit de réponse *suivant :*

Ce jeu d'escarmouches se joue à l'échelle 1 figurine = 1 combattant et nécessite un nombre de personnages et de véhicules variable selon l'expérience des joueurs (de 9 à 27 figurines et de 0 à 5 véhicules pour chacun). Selon le thème de jeu choisi, les caractéristiques (Tir, Combat, Surprise, Endurance et Moral) sont différentes et aléatoires pour chaque combattant, ou au contraire préétablies selon leur type. Même si la possibilité existe, il est rarement utile de budgétiser l'ensemble, car les affrontements inégaux apportent plus de saveur au jeu.

A chaque joueur est laissé le soin de choisir quels combattants il met en scène, sachant qu'il distribue librement les armes individuelles, et que les armes collectives (mitrailleuses, mortiers, canons) sont limitées par la nationalité sélectionnée. De même, l'équilibre du groupe de combat est vital, et un soin particulier doit être apporté à l'encadrement (commissaire politique, officier et sous-officier), comme aux spécialités des hommes de troupe (sniper, radio, infirmier, artilleur, cavalier, technicien). Il faut insister sur le rôle des gradés dont l'influence est essentielle sur le moral des subordonnés.Chaque tour de jeu simule moins d'une minute de combat.

Chaque figurine ou groupe de figurines reçoit un pion correspondant à un ordre pour le tour : Tir (option de tirer en début et en fin de tour), Mouvement (option de se déplacer en vitesse accélérée), Mouvement + Tir (option de se déplacer avec précaution, puis de tirer). Une planche de pions est à photocopier sur du papier blanc ou couleur (selon votre goût). Les ordres sont appliqués simultanément pendant le tour.

L'approvisionnement en cartouches et en grenades, les conséquences des dommages, la résistance des obstacles, les positions (debout, à genou ou couché), les parachutages, la météo, les mines, etc. Bref, presque tout ce qui est possible est prévu, ce qui rend le jeu réaliste.

Pourtant la mécanique reste extrêmement claire et simple pour permettre à des néophytes un apprentissage très rapide de la règle (comme le prouve la manifestation consacrée à la bataille de Stalingrad en octobre dernier).❐

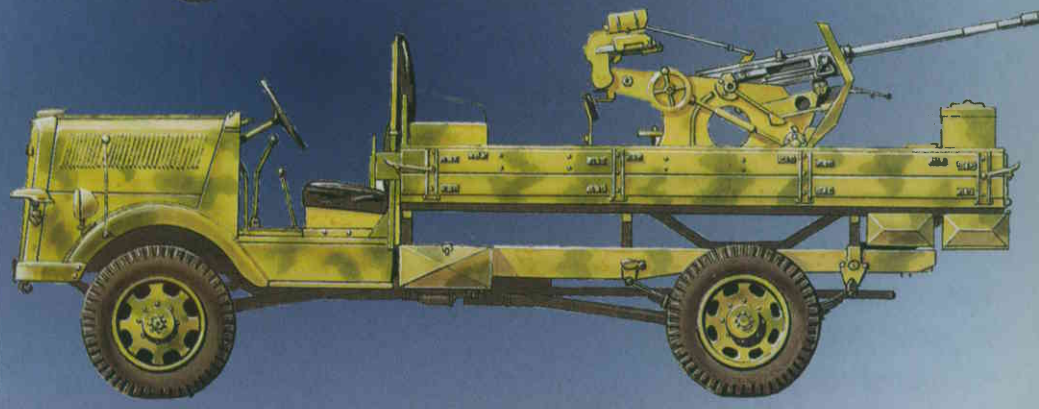
CIEL DE BATAILLE par Batisse

VITORIA 1813
QU'EN CONCLUEZ VOUS WELLINGTON?
C'EST UN CARNAGE POUR LES FRANÇAIS. POUR MOI, LA VICTOIRE EST TOTALE!
UNE VICTOIRE! CERTES MON CHER WELLINGTON MAIS PAS DE QUOI PAVOISER. N'OUBLIEZ PAS QUE C'EST MON FRÈRE JOSEPH QUI EST EN FACE!
OLÉ
L'INCAPABLE!
IL N'Y A QUE MOI QUI AIE RÉUSSI DANS LA FAMILLE
GOYA
CONTRE MOI VOUS AURIEZ EU DU FIL A RETORDRE. REGARDEZ. J'AURAIS AGI AINSI LÀ LÀ ET LÀ
HA OUI? ASTUCIEUX! ET LA PARADE CONTRE ÇA?
MICHELIN
ESPAGNE
PAS DIFFICILE! POUR CONTRECARRER MON TYPE DE TACTIQUE, IL SUFFIT DE BLUFFER AINSI : VOUS TOURNEZ COMME ÇA, ICI ET LÀ. C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE.
QUEL GÉNIE!
OLÉÉÉÉÉÉÉ
HE BIEN MON CHER NAPOLÉON, JE SAURAI ME SOUVENIR DE CES PRECIEUX CONSEILS. UN JOUR, L'ÉLÈVE DÉPASSERA LE MAÎTRE!
BATISSE 96-11
C'EST ÉTRANGE CETTE IMPRESSION D'EN AVOIR TROP DIT. LA PROCHAINE FOIS QUE JE REVERRAI CE BRAVE HOMME JE SERAI MOINS BAVARD. A PROPOS NELSON, QUAND DOIS JE LE REVOIR?
EN JUIN 1815 QUELQUE PART EN BELGIQUE
BOAH! D'ICI DEUX ANS IL AURA TOUT OUBLIÉ
BLA SCRITCH BLA BLA SCRITCH
SCRITCH
OLÉ

HORS-SERIE N° 23
Texte de Yves BUFFETAUT

69 F le volume

Dessins en couleurs de Jean RESTAYN



D'ARNHEM A WALCHEREN, L'AUTOMNE PERDU (1)

OPERATION MARKET GARDEN

- **84 pages dont 16 en couleurs** *(21 x 29,7 cm, dos carré, couverture vernie)*
- **100 photos d'époque**
- **24 dessins en couleurs des principaux véhicules** *(profils et vues de trois quarts)*
- **Les cartes en couleurs**
- **Les organigrammes détaillés des divisions**

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas, commandez-le chez Histoire & Collections

Disponibles dans la même collection :

N° 6 - Bir-Hakeim	86 FF franco
N° 11 - El Alamein	86 FF franco
N° 12 - La première vague	86 FF franco
N° 13 - La bataille du bocage	86 FF franco
N° 14 - Débarquement en Provence	86 FF franco
N° 15 - De la Provence aux Vosges	86 FF franco
N° 16 - Opération Supercharge	86 FF franco
N° 17 - Dunkerque juin 1940	86 FF franco
N° 18 - De Moscou à Stalingrad	86 FF franco
N° 19 - Les Marines débarquent à Tarawa	86 FF franco
N° 20 - Opération Torch	86 FF franco
N° 21 - La bataille d'Abbeville	86 FF franco
N° 22 - Dans l'enfer de Stalingrad	86 FF franco

(N° 1, 2, 4, 8 et 10 épuisés)

SERIE RELIEE

– **De Tobrouk à Bir-Hakeim** *(Tobrouk + Bir-Hakeim, volume cartonné, 168 pages)* ..... **163 FF franco**
– **Guerre éclair à l'Ouest** *(Gudérian perce à Sedan + Blitzkrieg, volume cartonné, 168 pages)* ..... **163 FF franco**
– **Objectif Moscou !** *(Opération Barbarossa + bataille pour Moscou, volume cartonné, 168 pages)* ..... **163 FF franco**
– **Au cœur du Reich** *(Rhin et Danube + Au cœur du Reich, volume cartonné, 168 pages)* ..... **163 FF franco**

Adressez votre règlement à **Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cédex 11.Tél : 01.40.21.18.20.**

IL EST PARU !

Le vingt-troisième volume de notre collection trimestrielle sur les matériels et les unités des grandes batailles de 1939-1945.

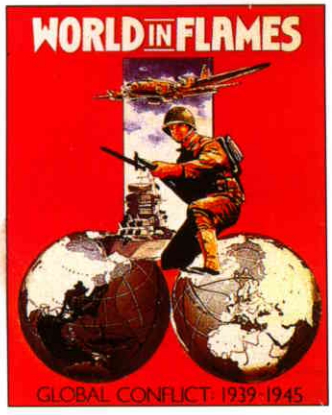
NOUVEAU !

World in Flames Deluxe

Enfin la version ultime et complète !

C'EST à peine croyable mais c'est pourtant vrai : la version finale de *World in Flames* est parue ! Mais entre la Deluxe, la Classic et autres Update, il n'est pas facile de s'y retrouver. Avec *VaeVictis*, voici le point complet sur la parution-événement de cette fin d'année 1996...

Par Alexis STENBOCK-FERMOR



Paru il y a maintenant plus de dix ans, *World in Flames*, le jeu grand-stratégique le plus complet sur la Seconde Guerre mondiale, a connu de multiples évolutions, jusqu'à aboutir à la 5e édition, la dernière en date. De plus, les extensions se sont multipliées : géographiques — *Asia Aflame*, *Africa Aflame* — ou technologiques — *Planes in Flames*, *Mech in Flames*. De plus en plus, les joueurs étaient condamnés à courir après les extensions et les multiples erratas. Il était grand temps pour Australian Design Group, éditeur de ce jeu, de finaliser une bonne fois pour toute ce monument.

Le nouveau graphisme des cartes de *World in Flames* donne un « coup de jeune » à ce jeu stratégique. L'effort de compilation réalisé avec cette 6e édition ne pourra ainsi qu'attirer de nouveaux adeptes à ce jeu de référence, dévoreur d'espace et de temps...

C'est donc chose faite avec la 6e — et espérons-le dernière — édition de *World in Flames*, qui se présente sous trois formes différentes : en version Deluxe, Classic et Deluxe Update. En réalité, ces trois versions reprennent chacune la 6e édition des règles, avec simplement des différences de contenu.

La version Classic offre ainsi la base nécessaire pour jouer à *World in Flames* : quatre cartes et 1 400 pions, 120 pages de règles et de nombreuses aides de jeu. C'est largement suffisant pour se faire une première idée du jeu et apprendre à le maîtriser (en quelques années...). La version Deluxe reprend le contenu de base, auquel s'ajoute toutes les extensions : *Planes in Flames*, *Ships in Flames*, *Asia Aflame*, *Africa Aflame* et *Mech in Flames* (plus la carte de la Scandinavie). Au total, cela représente sept cartes, 3 600 pions et les aides de jeu habituelles. Vendue environ 800 F en France, la version Deluxe est donc la version la plus complète disponible.

Enfin, la Deluxe Update est simplement une version allégée de la version Classic. Présentée en pochette plastique, sans dés, on y trouve les quatre cartes de bases, une carte de l'Amérique, les nouvelles règles, différentes aides de jeu et 1 400 pions. Bonne surprise, dans toutes ces versions, on découvre les pions pour toutes les armées de l'Amérique latine (comme par exemple le croiseur argentin *Gal Belgrano*, coulé par les Anglais aux Malouines en 1982).

Les innovations de la « 6 »

Avant d'aborder les règles, il faut évoquer l'un des changements les plus visibles de cette nouvelle édition : les cartes. D'un graphisme raffiné, mais légèrement surchargé, elles prennent en compte les nouvelles modifications de règle, en faisant figurer par exemple sur chaque pays un petit poing brandi indiquant une « valeur des partisans ». Des lignes de chemin de fer ont été également rajoutées, ce qui permet de simuler les redéploiements stratégiques. Par ailleurs, les aides de jeu sont maintenant en couleur et elles ont été modifiées pour tenir compte de l'usage de dés à dix faces. En effet, la nouvelle version utilise des d10 à la place des traditionnels d6, par exemple pour la résolution des combats, l'action des partisans, l'entrée en guerre des Etats-Unis ou encore la météo (jouée maintenant à chaque impulsion). Le principal effet est d'atténuer l'aspect brutal de la chance lors de la résolution des combats. Quant au graphisme des pions, il est dans la lignée des extensions précédentes, c'est-à-dire tout simplement magnifique.

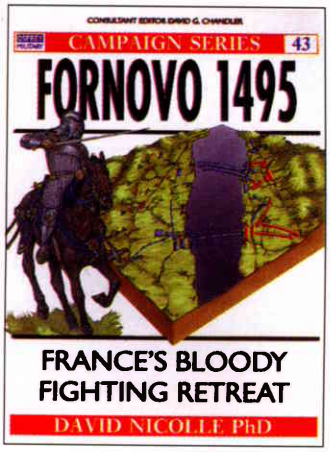
La principale innovation de cette nouvelle version porte bien sûr sur les règles, présentées maintenant sous forme de feuillets détachables perforées, ce qui permet de les ranger dans des classeurs sur le modèle d'*Advanced Squad Leader*. Elles comportent 127 pages. Sur ce total, seules 64 pages concernent les règles, le reste étant composé des scénarios et campagnes (au nombre de dix) et des précieux conseils aux joueurs et autres notes des concepteurs.

Les règles ont subi de nombreuses modifications, même depuis la 5e édition. En effet, elles prennent d'abord en compte toutes les règles incluses dans les diverses extensions (*Planes in Flames*, etc.) et les compilent efficacement. Les auteurs ont poussé la courtoisie jusqu'à surligner en gris les règles optionnelles tirées de ces différentes extensions, ce qui est essentiel pour les joueurs ne possédant pas les pions correspondants (le problème se pose avec la version Classic ou Update). Les règles navales de *Ships in Flames*, incluses, permettent de déplacer les navires en Task Forces, et même de créer des leurres. De plus, un facteur de portée est rajouté sur les pions de bateaux. Enfin, les grandes unités motorisées et mécanisées, issues de l'extension *Mech in Flames*, font leur apparition, avec des règles adéquates de coût de production et de mouvement.

Australian Design Group annonce bien évidemment que cette 6e édition sera la dernière. Elle représente en tout cas une compilation parfaite, un produit bien fini qui à première vue ne connaîtra plus de grandes évolutions.

Pour les adeptes de *World in Flames*, l'achat de cette extension pose néanmoins un dilemme : à la différence d'*ASL* par rapport à *Squad Leader* — qui marquait une transition totale —, cette nouvelle version ne représente finalement qu'une compilation de règles précédemment parues et une rafraîchissement graphique. Au vu du prix de la version Deluxe, l'investissement pour un joueur qui possède déjà une partie des extensions s'impose-t-il ? La réponse dépend surtout du nombre d'extensions déjà possédé. Quant aux joueurs qui ne disposent simplement que d'une version de base ancienne ou qui sont tentés par ce monument stratégique, c'est simple, la version Deluxe s'impose ! ❐

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE



Par Laurent Henninger

Après plusieurs mois de léthargie, les éditions Osprey se réveillent enfin et nous proposent de nouvelles petites merveilles.

Parmi les nombreuses nouveautés, j'ai noté tout particulièrement un titre de la Campaign Series : ***Fornovo 1495***, consacré à la bataille de Fornoue, première grande bataille des guerres d'Italie, à la Renaissance, lorsque les Français de Charles VIII impressionnèrent leurs adversaires transalpins par leur célèbre *furia francese*... Il s'agit peut-être là, à mon goût, du plus beau volume encore paru dans cette série, et d'autant plus intéressant qu'il traite d'une bataille somme toute assez peu connue bien que très importante à plus d'un titre.

De son côté, la série Warrior n'est pas en reste puisqu'elle s'enrichit de deux nouveaux titres : ***Knight of Outremer 1187-1344 AD***, sur les chevaliers des croisades et des royaumes latins d'Orient, et ***Germanic Warrior 236-568 AD***, sur les guerriers des invasions barbares qui déferlèrent sur l'Empire romain. Ajoutons que ce dernier volume est illustré par Angus McBride, qui s'est littéralement surpassé.

Les guerres de religion

Saluons maintenant en fanfare la parution, chez Cambridge University Press, d'un ouvrage sur un sujet pratiquement jamais abordé par les historiens militaires : les guerres de religion françaises au XVIe siècle.

Avec ***The King's Army*** - *Warfare, soldiers and society during the Wars of Religion in France, 1562-1576*, l'universitaire américain James B. Wood comble enfin une lacune gigantesque. Ces guerres ont en effet été presque toujours étudiées sous des angles d'approche exclusivement politiques ou diplomatiques, voire sociologiques ou idéologiques. Ce faisant, les historiens oubliaient tout simplement qu'elles étaient... des guerres et, comme telles, revêtaient aussi une importance militaire, et ce d'autant plus que, en cette seconde moitié du XVIe siècle, l'art de la guerre évolue rapidement ! Wood replace ici les problèmes militaires au cœur de son histoire des guerres de religion et analyse en détails la composition, l'organisation, l'armement et les tactiques de l'armée royale française.

Des chapitres particuliers sont consacrés, respectivement, à l'infanterie, à la cavalerie et à l'artillerie. Les opérations sont, elles aussi, longuement étudiées, en insistant sur la bataille de Dreux (1562) et les sièges de Chartres (1567-68) et La Rochelle (1573). Enfin, comme il est maintenant d'usage dans toutes les études sérieuses d'histoire militaire, les aspects sociologiques, financiers et logistiques font également l'objet de l'attention de l'auteur.

Guerres du XIXe siècle

Toujours chez Cambridge University Press, voici un ouvrage sur une des guerres les plus importantes du XIXe siècle, bien que très courte (six semaines) et fort peu connue en France : la guerre austro-prussienne. Avec ***The Austro-Prussian War*** - *Austria's War with Prussia and Italy in 1866*, l'historien américain Geoffrey Wawro nous livre une présentation exhaustive de ce conflit qui voit la Prusse infliger une défaite humiliante et totale à l'Autriche et qui atteint son point culminant avec la campagne et la bataille de Sadowa (Königgrätz pour les Allemands), chef d'œuvre du grand Moltke et répétition générale de la guerre contre la France, quatre ans plus tard.

Enrichi de nombreuses cartes, ce livre est indispensable pour tous les amateurs des guerres du XIXe siècle, mais aussi pour tous ceux qui s'intéressent de près à l'histoire de la pensée et de l'art militaires prusso-allemands.

Chez Economica, la collection *Campagnes et stratégies* s'enrichit d'un nouveau volume consacré à ***La campagne du Mexique*** *(1862-1867) - la fin de l'hégémonie européenne en Amérique du Nord*. Là encore, nous manquions depuis longtemps d'un travail réactualisé sur cette aventure voulue par Napoléon III. Celui-là est complet et analyse cette guerre de façon exhaustive : politique, diplomatie, économie, sociologie, idéologie, logistique, opérations, tactique, tous les problèmes sont abordés. Et puis cela permet de restituer la bataille de Camerone dans son contexte global !

La « bible » tactique

Miracle ! Je viens de faire une découverte sensationnelle : le fait qu'un des plus grands classiques de la littérature tactique américaine avait été réédité (en 1978, par l'éditeur Peter Smith, de Gloucester, Massachussets) et qu'un assez grand nombre d'exemplaires étaient encore disponibles. Le trésor dont je parle, originellement publié en 1947, s'intitule ***Men against Fire - The Problem of Battle Command in Future War***, du colonel S.L.A. Marshall.

Analysant en profondeur les leçons qu'il estime pouvoir tirer de son expérience d'historien officiel de l'armée américaine lors de la Seconde Guerre mondiale en Europe, de son expérience du terrain mais aussi de celle de milliers de soldats qu'il a interrogés, Marshall nous livre ici ses passionnantes réflexions sur les problèmes du combat moderne. Il étudie ainsi les problèmes psychologiques individuels ou collectifs des hommes au combat, de la cohésion des unités, du commandement au milieu du chaos et en situation de stress intense, de la motivation qui fait se battre les soldats et les rend agressifs, de leur attitude devant le feu ou dans les situations d'isolement, etc. Depuis sa parution, ce livre est considéré comme une des « bibles tactiques » que tous les officiers américains se doivent d'avoir lu et relu. Les passionnés du combat tactique ne peuvent pas passer à côté de cet ouvrage...

Pour les amateurs de problèmes géopolitiques et de jeux d'alliance, la lecture du dernier livre d'Henry Kissinger s'impose : ***Diplomatie*** (tout simplement), paru chez Fayard, est un gros pavé (mais qui se lit comme un roman) qui nous conte l'histoire mondiale de la diplomatie, du XVIIe siècle à nos jours, c'est-à-dire depuis la naissance des relations internationales modernes, à la fin de la guerre de Trente Ans.

NOUVEAU !

À travers ces trois derniers siècles, la diplomatie mondiale se révèle être une fascinante scène de théâtre où évoluent des personnages tels que Richelieu, Mazarin, Talleyrand, Metternich, Bismarck, de Gaulle, Truman ou Reagan. Kissinger anime la pièce sous nos yeux, et avec un talent tout à la fois de conteur et d'analyste. Signalons également la dernière livraison de l'annuaire géopolitique et économique publié par les éditions La Découverte : ***L'état du monde 1997***. Bourré de cartes, tableaux, chiffres et analyses, c'est un outil de référence indispensable à tous ceux qui aiment à comprendre l'actualité du monde qui les entoure.

Terminons par une curiosité, publiée à Londres, chez Penguin : ***The Penguin Book of Historic Speeches***. On y trouve l'intégralité de splendides et célèbres discours historiques, de Moïse, Périclès, Démosthène ou Cicéron, à Hitler, Churchill et Kennedy, en passant par Cromwell, Mirabeau, Danton, Robespierre ou Lincoln, et j'en passe... Du grand souffle épique pour tous les amateurs d'Histoire que nous sommes. ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

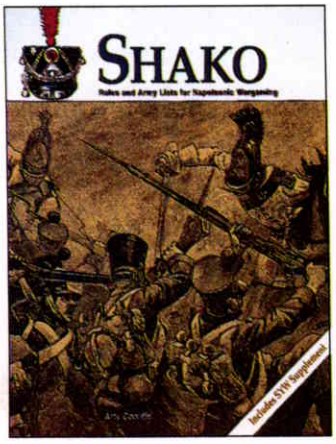
•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.m

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Dans le monde plutôt tourmenté des règles sur le Premier Empire, la bonne surprise de fin d'année est la parution de *Shako*, une règle simple mais prometteuse

Par Jean-Philippe IMBACH



Shako

Shako est une nouvelle règle (en anglais) sur l'Empire, où chaque camp aligne une trentaine d'unités (bataillons, batteries ou régiment de cavalerie), soit l'équivalent d'un « petit » corps. Chaque bataillon représente 400 à 800 combattants réels, regroupés en trois plaquettes. Le nombre de figurines sur ces plaquettes n'influe pas sur les mécanismes de jeu et dépend de votre soclage de prédilection. Prévue initialement pour le 25 mm, *Shako* est plutôt jouée en France avec des 15 mm, à une échelle correspondant grosso modo au 1/60 (soit trois figurines par plaquette).

Les ordres sont donnés en notant simplement sur un plan l'axe d'attaque des divisions, les troupes ayant quelques latitudes pour s'en écarter. Chaque unité possède un moral de 6 (pour la Garde) à 2 (pour les milices) et peut encaisser des pertes jusqu'à concurrence de ce moral avant d'être détruite. Les tests de moral se font avec un dé à six faces, soit pour les unités hésitantes, soit pour les divisions affaiblies.

Pour infliger des pertes à l'adversaire par le tir ou pour le rendre hésitant, il suffit — comme dans de nombreuses règles américaines — de jeter un nombre de dés en fonction du volume de feu et réaliser, suivant la situation tactique, des « 6 » ou des « 5-6 ». Au corps à corps, le joueur ajoute au moral de son unité le résultat d'un dé, prend en compte des facteurs tactiques et gagne si son résultat est supérieur à celui de l'ennemi. Le perdant reçoit autant de pertes que la différence entre les résultats.

Un système simple et élégant de bonus tactiques oblige à déployer les divisions de manière historique : Prussiens 1806 et Anglais se retrouvent naturellement en lignes, Autrichiens 1809 soit en lignes, soit en colonnes, Français en ordre mixte, etc.

Une vingtaine de listes d'armées sont fournies pour les cinq grandes puissances et les Ottomans. Le livret, d'une quarantaine de pages, est très bien présenté et comporte également des règles pour la guerre de Sept Ans ou pour jouer à l'échelle « stratégique ». Dans ce dernier cas, les divisions deviennent les unités tactiques et les bataillons disparaissent complètement de la table de jeu (un peu comme dans *Fire & Fury* pour la guerre de Sécession).

Shako serait-elle la règle de l'année 1997 ? Ce n'est pas certain, car à force de vouloir tout simplifier, des anomalies se produisent. Par exemple, toutes les artilleries à pied portent à la même distance, qu'elles soient de 12 livres ou de 6 (heureusement leur effet est différent) ; par contre l'artillerie à cheval porte moins loin, alors qu'il peut s'agir de pièces de 6 strictement identiques aux précédentes. Par ailleurs, le Français est outrageusement avantagé, étant le seul à pouvoir tout à la fois bouger et changer de formation : si cela n'est pas choquant pour le début de l'épopée impériale, que penser quand des conscrits de 1814 en bénéficient aussi ?

Autre problème avec les charges de cavalerie, qui sont obligatoires — même sur les carrés d'infanterie — dès que les cavaliers arrivent à portée de charge. C'est sûr, cela accélère le jeu... D'ailleurs, le traitement des « carrés » est la partie qui déçoit le plus. Un bataillon en ligne ne reçoit aucun malus par rapport à une colonne pour passer en carré et la « colonne fermée » n'est autorisée que pour les Autrichiens.

En fait, *Shako* est une règle très plaisante par son approche résolument ludique du combat napoléonien. Les parties sont extrêmement vives et rapides, un simple feuillet A4 suffisant à résumer les mécanismes de jeu. Par contre, quelques spécificités de l'Empire sont trop stylisées et décevront les amateurs éclairés de cette période. A vous de choisir entre jouabilité et réalisme...

DBR Army lists, book 2

Le deuxième livret des listes d'armées WRG pour la Renaissance est enfin paru. Il porte principalement sur les armées européennes de la première moitié du XVIIe siècle et celles de la conquête de l'Inde par les Moghols. Nul doute que cette nouveauté va dynamiser *DBR*, car beaucoup de joueurs attendaient avec impatience les listes sur la guerre de Trente Ans et la guerre civile anglaise. Un troisième et dernier volume est prévu pour les armées de la seconde moitié du XVIIe siècle.

Great Eastern Battle Scenario book

Ce livret d'une cinquantaine de pages regroupe une douzaine de scénarios pour reconstituer des combats du début de la guerre de Sécession, en 1861-1862. La présentation est très agréable et comporte, pour chacune des sept batailles, un historique, l'ordre de bataille des belligérants, une carte du champ de bataille et une autre pour les scénarios associés.

Le seul petit reproche que l'on peut faire à cette production — par ailleurs en tout point remarquable — est qu'elle est destinée seulement à la règle *Fire and Fury* : les ordres de batailles sont uniquement donnés pour cette règle, alors qu'il aurait suffit de les fournir aussi avec des effectifs précis et réels, à charge pour chacun de les adapter à sa règle de prédilection. ❐

Remerciements à Laurent Mariette et Philippe Lempereur pour leur aide.

INTERNET ET LE PROJET DBM 2000

De Bellis Multitudinis est sur Internet. Certes, tout le monde ne dispose pas d'un accès à ce réseau miracle mais, si l'occasion se présente, par exemple dans un « cyber-café » ou chez un mordu du « net », n'hésitez pas à découvrir les sites suivants :

• **http://tetrad.stanford.edu/dbm.html** : le site d'Ed Allen, de l'université de Stanford, aux USA, est de loin le plus connu. Vous y trouverez des errata, des scénarios, des variantes de *DBM* pour l'Empire, le combat colonial ou la Seconde Guerre Mondiale, des règles optionnelles pour des généraux historiques, des listes d'armées sur la préhistoire ou les Terres du Milieu (pour les amateurs de Tolkien), etc. Bref la richesse de ce site, consacré également à *DBA*, *DBR* et *HOTT* (la version *DBA* pour le combat « fantastique ») séduira les fanatiques de *DBM*. Il comprend aussi de nombreux liens vers d'autres sites intéressants consacrés à la figurine;

• **http://www.byzant.demon.co.uk** est le site de Richard Bodley Scott, co-auteur de *DBM* et *DBR*. Il comprend en particulier *DBM 2000*, une proposition officielle d'amendements pour *DBM*, à tester et à commenter en vue de leur intégration à la version 2.0 de *DBM* qui doit sortir à la fin du siècle.

Ces modifications sont extrêmement intéressantes et portent en particulier sur les cavaliers armés d'arc, qui démonteraient seulement en Bw (O), et sur les Kn (S) qui, au lieu de bénéficier d'un + 1 s'ils font moins au corps à corps, l'auront quand ils font plus : certes ils frapperont plus forts, mais seront aussi plus vulnérables. Le but est d'éviter le clivage qui se dessine actuellement entre les armées mongoles ou de chevaliers par rapport aux autres listes. Par ailleurs, un élément éliminé ne détruirait plus que sur la profondeur de son socle (comme à *DBR*), les archers ne pourraient plus contacter intentionnellement le front de troupes montés s'ils peuvent leurs tirer dessus et les Psiloi seraient la seule infanterie qui puisse apporter un débord en soutien de troupes montés (pour obliger les joueurs à organiser leurs armées de façon historique, avec des ailes de cavalerie et des corps homogènes), etc.

Pour les questions sur les points de règle, deux joueurs sont incontournables (et compétents) :

– l'américain Kevin Donovan : kdonovan@violet.berkeley.edu

– le néo-zélandais Mike Campbell : mike@aloysius.mlb.planet.gen.nz.

Par ailleurs, trois « spécialistes » français vous attendent :

– le nordiste Philippe Lempereur (Lille) : 106255.555@compuserve.com

– les sudistes Marcel Polo (Aubagne – polo@aix.pacwan.net) et Robert Gouyet (Montpellier – gouyet@orstom.rio.net).

SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS... !

U-BOOTE

L'histoire des sous-marins de la Kriegsmarine, 1939-1945

Par Jean-Philippe Dallies-Labourdette

144 pages, 16 pages de profils couleurs, format 24 x 32.

270 F franco

NOUVEAUTE !

US ARMY PHOTO ALBUM

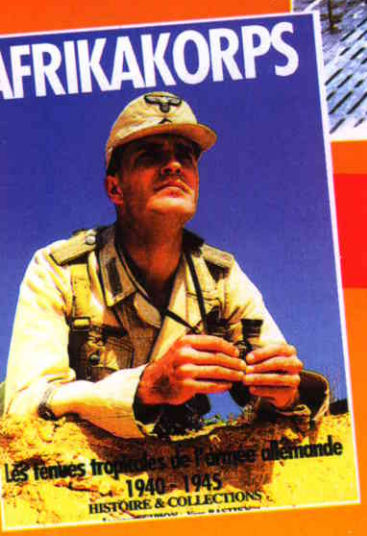
L'armée américaine en couleurs, 1941-1945

par Jon Gawne

144 pages de photographies inédites en couleurs, format 24 x 32.

270 F franco

NOUVEAUTE !



AFRIKAKORPS

Les tenues tropicales de l'armée allemande

Par Jacques Scipion et Yves Bastien

144 pages,tout en couleurs, format 24 x 32.

280 F franco

ET TOUJOURS AU CATALOGUE...

270 F franco

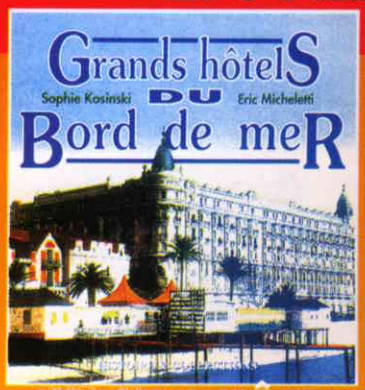
HELICOPTERES DE COMBAT

Tous les « hélicos » en service dans les armées du Monde

Par Yves Debay

152 pages, tout en couleurs, format 24 x 32.

280 F franco



GRANDS HÔTELS DU BORD DE MER

De Malo-les-Bains à Menton, un livre coup de cœur !

Par Sophie Kosinski et Eric Micheletti

144 pages, format 24,5 x 23.

Histoire & Collections

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :

HISTOIRE & COLLECTIONS. 5, avenue de la République 75541 PARIS CEDEX 11

Je désire commander...

- ❒ U-BOOTE 270 F franco
- ❒ US ARMY PHOTO ALBUM 270 F franco
- ❒ AFRIKAKORPS 280 F franco
- ❒ HELICOPTERES DE COMBAT 280 F franco
- ❒ GRANDS HÔTELS DU BORD DE MER 270 F franco

TOTAL ..... F franco

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Signature

❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... Numéro d'Abonné .....

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

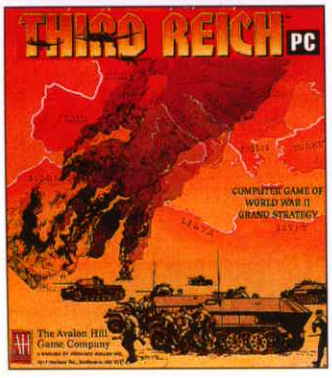
Code Postal ..... **Ville** ..... **Tél**

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

Avec pas moins de trois nouvelles parutions et plusieurs produits de qualité en perspective, Avalon Hill finit l'année en beauté, avec des adaptations de certains grands jeux sur carte.

THIRD REICH



Adaptation fidèle du célébrissime jeu sur carte d'Avalon Hill, la version PC de ***Third Reich*** était attendue avec impatience depuis des mois, si ce n'est depuis des années. Si vous êtes lassé des combats au niveau de la section (*Close combat*), de ceux au niveau de la compagnie (*Steel Panthers*) ou encore de ceux, certes opérationnels ou stratégiques mais qui ne peuvent prétendre être une véritable simulation réaliste du second conflit mondial (*Panzer General*), ce jeu est fait pour vous.

Pour dire simplement les choses, *Third Reich* est un produit d'une grande austérité graphique ou sonore, mais qui offre la possibilité de recréer de manière très réaliste la Seconde Guerre mondiale sur tout le théâtre européen, nord-africain et moyen-oriental. Dans la grande tradition Avalon Hill, le CD est fournie avec un manuel de référence (les règles), un manuel opérationnel (l'utilisation de l'interface) et une superbe carte-aide mémoire dotée de nombreux tableaux récapitulatifs.

L'interface, sobre, est plutôt réussie. Le défilement de la carte se fait de manière agréable à la souris, les ordres

La version informatique de *Third Reich*. Ce placement allemand illuste la stratégie à adopter pour faire tomber la France (voir notre encadré).

se font unité par unité, avec un simple système de clics pour donner les ordres, et le jeu comporte de nombreux raccourcis clavier bien utiles. Certaines actions, comme la création de base aérienne, impliquent néanmoins de passer par plusieurs sous-tableaux un peu pénibles. En fait, malgré les apparences, *Third Reich* est bien plus sophistiqué que la génération précédente des adaptations informatiques de jeux sur carte. Néanmoins on l'a compris, ce n'est pas *Steel Panthers* !

A la conquête du monde

Le jeu permet de jouer le camp allié ou celui de l'Axe, avec trois scénarios limités (automne 1939-été 1942, printemps 1942-hiver 1944 ou printemps 1944-printemps 1946) et, bien entendu, une campagne complète (qui peut éventuellement s'étendre jusqu'en 1946). Un tour de jeu est fractionné en plusieurs phases (phase de mouvement, phase de combat, etc.).

Contre l'ordinateur, le joueur peut choisir entre un niveau de difficulté qui va de « novice » à « expert », mais il faut malheureusement préciser que, comme dans la plupart des jeux informatiques, ces différents niveaux ne correspondent en fait qu'à une quantité de matériel plus ou moins importante et non, comme on pouvait l'espérer, à une amélioration de la qualité de jeu de l'adversaire informatique.

Comme dans le jeu sur carte traditionnel, la notion de « BRP » (Basic Ressource Points - Points de ressource) est essentielle, non seulement pour la construction des unités militaires mais également pour le déclenchement des coûteuses offensives et surtout, au début de chaque tour, pour déterminer l'initiative. En effet, le joueur avec le plus grand nombre de BRP en début de tour est automatiquement le premier joueur du tour. Une gestion intelligente des BRP permet d'infliger à l'adversaire le fameux « flip-flop » dévastateur de *Third Reich* (qui consiste à jouer deux fois de suite). N'hésitez pas à consulter chaque tour le niveau de BRP de chaque camp afin de ne pas laisser passer une occasion de flip-flop, sans en subir un soi-même. Commençant le jeu avec l'initiative, l'Axe la conserve généralement jusqu'en début 1942, date à laquelle l'entrée en guerre des Etats-Unis, avec sa puissance économique (270 BRP) rend inévitable la perte de l'initiative.

La variété des types d'unités est assez limitée surtout quand on fait la comparaison avec un autre « monstre » comme *World in Flames*. L'infanterie, les blindés, les parachutistes et les unités de remplacement forment les forces terrestres alors que les avions et les navires sont représentés par des unités de puissance variable (de 1 à 5 pour les avions et de 1 à 9 pour les bateaux). Bien sûr, la qualité des unités diffère selon la nationalité (un corps blindé américain est supérieur à son homologue turc...).

Une IA de piètre qualité

Third Reich PC souffre malheureusement d'une intelligence artificielle (IA) très moyenne. L'ordinateur ne suit que des options pré-définies sans en changer, même s'il possède une bonne occasion d'obtenir un succès tactique facile ou si le joueur fait une erreur. L'exemple de l'Angleterre est frappant puisqu'elle reste en défense jusqu'à l'arrivé des Américains, et cela même si l'Axe dégarnit les côtes atlantiques ou celles de la Norvège. Alors qu'un Anglais agressif est d'habitude bien plus qu'une nuisance pour l'Axe, il n'en est rien ici, l'Italien n'ayant pratiquement rien à craindre du Britannique. Nous pourrions également parler du placement anglais en Egypte qui frôle le suicide.

Third Reich PC offre heureusement la possibilité de jouer à deux et le jeu prend alors une toute autre dimension. On apprécie ici tous les avantages d'une version informatique, avec son gain de temps, de place (fini la carte immense et les multiples aides de jeux sur la table du salon) et ses animations graphiques et sonores.

Third Reich PC : comment faire tomber la France en deux tours

Afin d'aider les joueurs à bien commencer leur conquête du monde avec l'Axe, voici quelques conseils pour obtenir des résultats « miraculeux » dès le début de la partie. Le jeu commence en automne 1939 et la chute de la Pologne ne devrait pas poser de problème à un joueur axiste doté de toutes ses facultés mentales. Il n'en est pas de même pour la France, qui peut résister jusqu'à mi-1940, voire plus longtemps si l'Allemand ne gère pas correctement ses BRP.

Il s'agit en fait dès le premier tour de dépenser tous les points possibles (allemands et italiens) afin « d'accorder » le flip-flop aux Alliés en automne 1939. Cadeau empoisonné puisque l'Allemand, reprenant automatiquement la main en début 1940, va donc jouer deux fois de suite. Pendant le tour d'hiver, l'Allemand doit envahir le Danemark, la Hollande, la Belgique et le Luxembourg (éventuellement la Norvège s'il lui reste un ou deux corps d'infanterie avec la marine).

A l'issue des combats du tour d'hiver 1939-1940, il ne reste plus qu'à achever la France et la Norvège.

De plus, toujours en hiver, il doit prendre Sedan en attaquant du Luxembourg et exploiter en occupant l'hexagone au sud-ouest de Sedan (où se trouve habituellement un corps blindé français). Bien sûr, il convient de ne pas oublier la garnison en Pologne et une unité en Roumanie pendant le redéploiement pour se protéger du réveil prématuré de l'ours soviétique. A ce stade du jeu, le joueur allemand se retrouve avec deux corps blindés adjacents à Paris et un tour entier à jouer puisque les conquêtes de la fin 1939 assurent la supériorité en BRP, et donc le flip-flop fatal à la France.

La chute de cette dernière au début 1940 laisse le choix libre pour la suite de la guerre : consolidation européenne (invasion de la Yougoslavie et de la Grèce) et préparation de Barbarossa en 1941, ou plan ibérico-africain avec la prise de Gibraltar, de Suez et surtout de la route du Lend-Lease en Perse.

La malchance aux dés peut évidemment venir contrarier le déroulement des ces opérations, mais à part des pertes éventuelles à combler en cas d'ex-æquo (beaucoup de combats à 2 contre 1), le placement français sera toujours le même. A vous le Gross Paris ! ❐

Malgré quelques défauts, en particulier en mode contre l'ordinateur, *Third Reich* est une très bonne simulation stratégique à pratiquer avec votre adversaire (humain) favori.

Alexis Stenbock-Fermor

WOODEN SHIPS & IRON MEN

L'épopée de la marine à voile fait partie de ces sujets quelque peu oubliés dans la vague récente des logiciels de jeu d'histoire. Cette lacune est aujourd'hui comblée par Avalon Hill, qui a décidé tout simplement d'adapter son grand classique *Wooden Ships & Iron men*. La version informatique a donc le même cadre historique, c'est-à-dire les combats navals de 1775 à 1815, avec la guerre d'Indépendance américaine et le Premier Empire.

La firme de Baltimore répond ainsi à une demande de sa clientèle ancienne et fidèle, qui espère retrouver sur ordinateur le plaisir du jeu qui l'a séduit sur carte. Ce point de vue est d'autant plus sérieux que nous sommes tous issus de la même école, avec ses cartes à hexagones, ses pions et ses tables de résolution.

L'adaptation d'un jeu de ce type sur micro-informatique peut être l'occasion de faire mieux, d'aller plus loin. C'est le cas par exemple de *Close Combat*, dont la parenté avec *Advanced Squad Leader* est assez lointaine. Que les puristes se rassurent, en ce qui concerne *Wooden Ships and Iron Men*, aucun risque n'a été pris dans ce domaine.

La bataille de Trafalgar à *Wooden Ships & Iron Men*. Les qualités graphiques de ce jeu sont malheureusement gachées par une interface mal conçue.

Il s'agit en effet d'un transfert pur et simple du jeu sur cartes, dans ses moindres mécanismes. Certes, des points de détail ont été revus lors de l'adaptation, mais le cœur du programme respecte en tous points son illustre prédécesseur. Le jeu fonctionne selon un système d'ordres, le joueur déterminant la course de chaque navire, et les ordres de chaque camp sont ensuite résolus simultanément. Les tirs s'effectuent de manière automatique par les équipages, le joueur choisissant juste le type d'obus et la portée maximale d'engagement.

Par rapport aux mécanismes du jeu sur carte, les modifications portent essentiellement sur la qualité et le réalisme de la simulation maritime. Ainsi, la gestion des voiles est plus détaillée (trois options : réduite, normale, maximale) et influe sur la manœuvrabilité, la vitesse et les dégâts subit lors des combats. On note également le développement des attributions de l'équipage, qui se cantonnait jusque là aux canons et aux abordages. Le joueur peut désormais répartir ses hommes entre les canons, les voiles, les réparations et l'abordage. Les changements de voilure, par exemple, nécessitent la présence de 20 % des marins.

Par ailleurs, la version informatisée de *Wooden ships and Iron Men* a permis le rétablissement de la rose des vents ! En effet, en raison des impératifs hexagonaux du jeu sur carte, il n'était pas possible de simuler l'ensemble des allures propres à la marine à voile. L'erreur est corrigée par le logiciel, qui présente maintenant huit angles de mouvement de 45°, contre six de 60° dans la version cartonnée.

Chasse en haute mer

Autre nouveauté introduite par le logiciel, le jeu en campagne. Outre les scénarios historiques, qui reprennent presque intégralement ceux fournis avec les règles d'origine, les concepteurs ont ajouté la possibilité de jouer le rôle d'un capitaine de vaisseau américain en 1812, dans une aventure comportant à la fois des aspects stratégiques et tactiques.

Après avoir choisi son navire parmi une liste assez variée (de six à plus de 40 canons), le joueur est seul maître à bord. Chasseur et proie selon la nature des rencontres, il doit également gérer l'état de son vaisseau en effectuant des réparations. L'idée est bonne, mais la monotonie s'installe rapidement dans un déroulement trop linéaire.

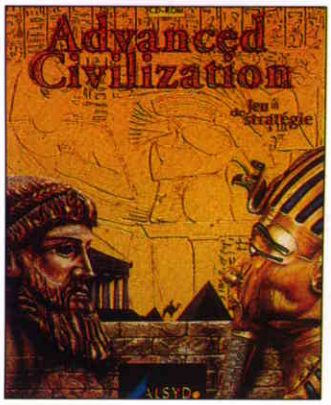
Comme on peut le constater, *Adv. Civilization* reprend strictement le graphisme du jeu sur carte. Mais l'intérêt de ce produit n'en est pas affecté, au contraire.

Le jeu d'origine est donc préservé et même amélioré, mais il souffre encore de ses défaut originels. Dès qu'un affrontement oppose des forces importantes, la gestion des mouvements devient vite ardue. Les écrans permettant de suivre la bataille ne sont pas parfaitement adaptées. Il manque une vue intermédiaire entre le gros plan (sans grand intérêt) et la vue d'ensemble, trop peu détaillée. De plus, malgré un graphisme plutôt réussi, le jeu souffre surtout d'une interface assez peu pratique. Il est ainsi très pénible de planifier le mouvement des bateaux, car il faut modifier leur courbe de manœuvre alors qu'ils se déplacent.

Certes, on ne change pas une formule qui gagne, mais la question est de savoir si cette formule gagne ou si elle a gagné. L'adaptation de *Wooden Ships and Iron Men* est dans l'ensemble techniquement réussie et la fidélité au jeu original est totale. S'agit-il d'un argument suffisant pour transformer l'essai ? Dans ce cas, les jeux susceptibles d'être adaptés ne manquent pas chez Avalon Hill... Mais si certaines adaptations sont assez heureuses, comme pour *Third Reich*, en raison de principes de jeu assez classiques et qui n'ont pas vocations à changer, celle d'un jeu de combat naval aurait pu donner lieu à plus d'audace. La sortie prochaine de *Age of Sails*, une simulation en temps réel prévue par Talonsoft (éditeur de la série des *Battleground*) risque ainsi d'opposer une sérieuse concurrence à *Wooden Ships*.

Fabrice Aufort

ADVANCED CIVILIZATION



La société Alsyd, qui avait déjà adapté l'un des jeux de la série *V for Victory* en français, récidive maintenant avec ***Advanced Civilization***, un autre jeu informatique d'Avalon Hill, lui-même adaptation informatique du fameux jeu sur carte. *Advanced Civilization* ne comporte donc aucun lien de parenté avec la glorieuse famille des *Civilization*, *CivNet* et *Civilization II* de Sid Meier (Microprose) si ce n'est que Sid Meier s'était inspiré de nombreux concepts du jeu de société pour son « Civilization » informatisé.

Pour ceux qui ne connaissent pas la version sur carte, un bref aperçu s'impose. *Advanced Civilization* est un jeu pour 1 à 8 joueurs (humains ou ordinateurs). Chaque joueur prend en main le destin d'une civilisation de l'Antiquité (africaine, assyrienne, babylonienne, crétoise, égyptienne, ibère, illyrienne ou thrace) qui va évoluer en Europe, Afrique du Nord ou Asie Mineure. Le jeu s'arrête au début de l'expansion romaine en Méditerranée.

Au départ, tous les joueurs commencent à égalité avec deux unités de population. La population augmente à chaque tour et se déplace au gré du joueur (construisant au besoin des navires pour traverser les mers) et annexant de nouveaux territoires. Une fois que l'on atteint un certain seuil de population, il est possible de construire des villes (neuf au maximum par civilisation). Ces villes génèrent des rentrées d'argent sous forme d'impôts et surtout de denrées (par exemple peaux, sel, tissus, bronze, épices ou or) qu'il est pos-

Third Reich : jeu CD-Rom PC en anglais, nécessite un 486 avec 8 Mo, sur DOS (compatible Windows 95).

Wooden ships & Iron men : CD-Rom PC en anglais, nécessite un 486Dx/2 avec 8 Mo, sur DOS (compatible Windows 95).

Advanced Civilization : jeu en français sur CD-Rom PC. Nécessite un 486 avec 8 Mo. Fonctionne sous DOS.

Definitive Wargame Collection 2 : jeu en anglais sur CD-Rom PC. Nécessite un 486/Dx2 avec 8 Mo pour les titres récents, un 386 avec 4 Mo pour les titres plus anciens. Sous DOS.

Le tableau récapitulatif des avancées de civilisation. Ce genre de facilités offert par l'informatique est bien utile.

sible d'échanger avec les autres civilisations pour se créer un monopole. Les denrées sont distribuées aléatoirement sous forme de cartes, mais parmi ces cartes se trouvent des cartes de catastrophes naturelles (émeutes, éruptions volcaniques, épidémies, etc.) qu'il est de bon ton de « refiler » à une autre civilisation lors de la phase d'échange.

L'argent ainsi obtenu sert à acquérir des progrès de civilisation (par exemple les mathématiques, la théologie, l'architecture ou la démocratie). Enfin, ces progrès donnent divers avantages aux civilisations qui les possèdent (par exemple la monnaie permet de fixer librement son niveau de taxation) et permettent par ailleurs aux joueurs de marquer des points. Pour gagner, chaque civilisation doit marquer un certain nombre de points (de 1 600 pour l'Africain à 1 900 pour l'Egyptien).

Dès qu'une civilisation atteint le nombre de points requis, la partie s'arrête. Ajoutons enfin que les calamités naturelles viennent perturber les plans les mieux bâtis et éprouver des civilisations que l'on croyait indestructibles.

Une adaptation fidèle

Que les adeptes d'*Adv. Civilization*, qu'ils soient simples amateurs ou mordus de longue date, se rassurent, l'adaptation informatique est en tout point fidèle au jeu. Tous les mécanismes du jeu sont bien représentés et la seule chose qui change, par la force des choses, est la phase de commerce (commercer avec un ordinateur est évidemment un exercice qui paraîtra assez déroutant à certains).

En fait, il y a deux phases de commerce par tour de jeu. Chaque joueur indique trois cartes qu'il souhaite échanger : n'importe laquelle de ces trois cartes peut-être « fausse », c'est-à-dire que le joueur (humain ou machine) peut prétendre que son lot de cartes contient une carte « épices » alors qu'en fait il s'agit d'une carte de catastrophe naturelle. Puis l'on indique les denrées que l'on recherche. Enfin, chaque joueur fait une proposition d'échange à autant de joueurs qu'il le souhaite. Ces propositions sont fermes et définitives, à prendre ou à laisser sans aucune renégociation possible (pas de marchandage donc...). Notons que l'ordinateur est « honnête », il ne « connaît » pas le contenu réel du jeu humain. Il est donc possible de le tromper et de lui échanger des denrées sans valeur ou des catastrophes naturelles.

Ce point mis à part, les joueurs habitués retrouveront rapidement leurs marques et seront pleinement opérationnels au bout de la petite demi-heure qui est nécessaire pour se familiariser avec l'interface de jeu.

Pour ceux qui n'ont pas pratiqué le jeu sur carte, l'approche sera un petit peu plus ardue. Ceux qui ont pratiqué le *Civilization* de Microprose retrouveront nombre de concepts qui leur sont familiers, mais la mécaniques générale est bien différente. On ne peut pas se lancer dans une partie d'*Adv. Civilization* sans avoir au préalable bien étudié la documentation. Heureusement, cette documentation est assez bien faite, bien illustrée et dans un français fort correct (ce qui n'est que trop rarement le cas des traductions de jeux informatiques).

Il faut pourtant avouer que du point de vue technique, *Adv. Civilization* n'est absolument pas novateur et affiche même quelques défauts surprenants. Graphismes et son sont absolument quelconques. Il est impossible de faire défiler la carte du monde à l'aide de la souris; les limites de territoire ne sont pas toujours claires et lorsque l'on sélectionne une unité, l'ordinateur ne montre pas dans quels territoires elle peut se rendre. Enfin, même sur un Pentium, l'ordinateur est très lent durant la phase de « construction de navires » (étrangement, c'est le seul moment du jeu où il est lent, durant les autres phases, les temps de réponses sont plutôt bons).

Par contre, l'incommensurable plus qu'apporte *Adv. Civilization* est la possibilité de pratiquer ce jeu seul (avec un maximum de sept adversaires gérés par l'ordinateur). En fait, le nombre idéal de joueurs pour la version sur carte est de sept, et il n'est jamais facile de réunir autant de joueurs. Avec la version informatique, les joueurs peuvent explorer à loisir les possibilités du jeu. Les adversaires gérés par l'ordinateur font assez bonne figure et il est exceptionnel que l'un d'entre eux disparaisse. Malgré les lenteurs citées plus haut, une partie peut-être complétée en une demi-douzaine d'heures.

L'ordinateur simplifie également quelque peu la gestion (mais celle-ci est relativement simple), notamment au niveau des achats (les « progrès » de civilisation achetables compte tenu des ressources du joueur sont surlignés) et du suivi (nombre d'unités, nombre de points, conditions de victoire, etc.). Notons enfin qu'une partie à plusieurs ordinateurs connectés n'est possible que par le biais d'échanges de fichiers (donc pas en direct). Compte-tenu des nombreuses phases de jeu, c'est une solution beaucoup trop lourde.

En conclusion, ceux qui ont aimé *Advanced Civilization* sur carte — et qui souhaitent y jouer plus souvent — seront comblés par *Advanced Civilization* sur informatique. Et ceux qui ne connaissent pas découvriront un produit et un jeu intéressant, mais s'ils seront sans doute agacés par les quelques insuffisances techniques.

Omar Jeddaoul

Les projets d'Alsyd

Après *La bataille de Normandie* et *Advanced Civilization*, la société grenobloise Alsyd Multimédia va poursuivre à grand train l'adaptation en français des jeux d'Avalon Hill. Les parutions à venir sont les suivantes :

– ***La bataille de Stalingrad*** (de la série *V for Victory*), courant décembre

– ***Wooden Ships & Iron Men***, fin 1996-début 1997.

– ***Over the Reich***, début 1997.

Un programme de grande qualité donc, avec des jeux stratégiquement très intéressants et qui, il faut le noter, ne nécessitent pas des machines ultra-performantes. *VaeVictis* ne peut que féliciter cette initiative et nous ne manquerons pas de présenter des études détaillées de ces produits.

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2

Pour la seconde fois, SSI, le spécialiste des jeux de stratégie informatique, ouvre son catalogue et celui de quelques autres sociétés d'édition pour une compilation « miracle » sur les jeux de stratégie. ***Definitive Wargame Collection 2*** regroupe ainsi douze titres, tous valables même si certains ont pris un sérieux coup de vieux.

On y trouve tout d'abord deux monuments du genre : *Panzer General* et *Steel Panthers*, qu'il n'est plus nécessaire de présenter. La complémentarité des échelles permettront aux joueurs d'exercer leur dons stratégiques et tactiques durant la Seconde Guerre mondiale. Autre programme axé sur les blindés, *Tanks* est en quelque sorte le jeu initiateur de *Steel Panthers*, sur une période historique plus large (tout le XXe siècle), avec un éditeur de scénarios très performant.

Sur la même époque, on découvre également des logiciels de la société Intracorps : *High Command*, une simulation économico-militaire du conflit, ainsi que deux épisodes de l'excellente série *V for Victory* (Utah Beach et Market Garden). Pour compléter l'ensemble, SSI a ressorti *Clash of Steels*, un titre assez ancien qui porte lui aussi sur la Seconde Guerre. Mais l'intérêt de ce dernier jeu est bien moindre que celui des autres produits de la compilation et il mérite juste d'y figurer comme pièce de musée. Enfin, un autre logiciel de conflit stratégique global, *Command HQ*, est à ranger directement au grenier.

SSI n'oublie pas les amateurs de guerre navale, qui pourront s'initier, avec *Harpoon 2* et deux extensions, aux divers aspects des affrontements maritimes contemporains. *Harpoon* est un programme de bonne facture, qui a connu de nombreuses améliorations depuis sa première version. L'interface date un peu mais la qualité de la simulation dans son ensemble est remarquable. L'extension *West Pack* se situe dan l'océan Pacifique et *Cold War* retrace des batailles hypothétiques entre l'Otan et les forces du Pacte de Varsovie pendant les années 1980.

En plus des produits d'appels, SSI a également ajoutés quelques curiosités, en l'occurrence des programmes assez rares de la firme japonaise Koei. Le premier, *Operation Europe*, aborde un sujet assez peu exotique : les affrontements en Europe et en Afrique du Nord pendant la Seconde Guerre mondiale. Par contre, les deux autres sont bien plus originaux, même s'ils souffrent de nombreux défauts dus à leur âge.

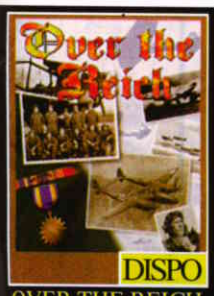
Gengis Khan II permet d'incarner un souverain pendant le Moyen Age. Trois scénarios sont proposés : la conquête de la Mongolie, celle de la Chine ou la conquête du monde. Dans cette dernière campagne, les joueurs peuvent choisir des souverains orientaux ou occidentaux, comme Philippe le Bel en France. Les joueurs gèrent leurs territoires, commercent, entrent en guerre (avec une résolution tactique des combats malheureusement souvent pénible), passent des alliances, nomment des gouverneurs (qui peuvent trahir)... et assurent leur descendance.Enfin, avec des mécanismes plus ou moins similaires, *Romance of the Three Kingdoms* se situe en Chine du IIe au IIIe siècle, mais ce dernier produit présente une interface beaucoup trop archaïque.

On le voit, *Definitive Wargames Collection 2* constitue un investissement très profitable pour tous les amateurs de jeu d'histoire. Néanmoins, son achat reste discutable pour un joueur disposant déjà des grands titres, comme *Steel* ou *Panzer General*, à moins d'avoir une âme de collectionneur informatique ! Dernier défaut, la documentation nécessaire à tous ces produits n'est fournie que sous forme de fichiers informatiques, ce qui nécessite de pouvoir les imprimer... Mais est-ce un obstacle pour les vrais passionnés ?

Fabrice Aufort

CYBER VISION

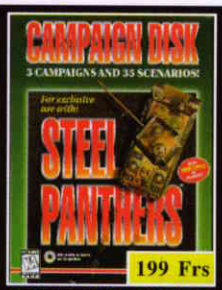
DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON = 5000 CLIENTS DEJA SATISFAITS



OVER THE REICH

STEEL PANTHERS 2

RED ALERT Vo

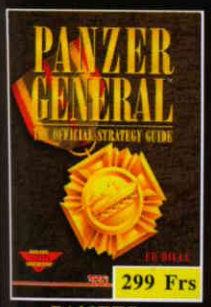


STEEL PANTHERS EXTENTION

WOODEN SHIP

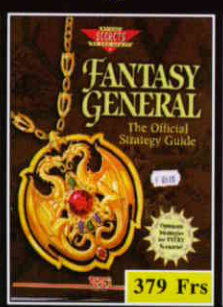
THIRD REICH

CLOSE COMBAT



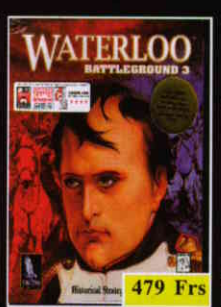
PANZER GENERAL 1

PANZER GENERAL 2

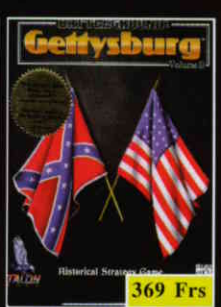


FANTASY GENERAL

ARDENNE Version Deluxe



WATERLOO vo



GETTYSBURG

SHILOH

Un rayon spécialisé Wargames informatiques plus de 50 références vous attendent au **37 rue de Lappe 75011 Paris**

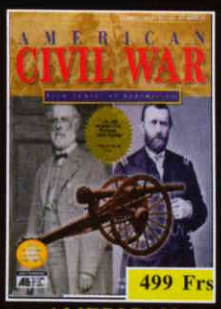
M° Bastille du Luni au Samedi

De 9 H à 19 H sans interruption

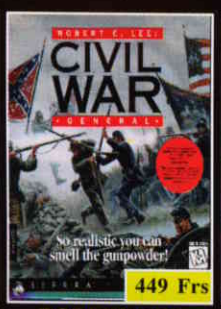
Des nouveautés tous les mois chez : CYBERVISION le 1er spécialiste des wargames informatiques : Sortie de Star General mi janvier.

POUR COMMANDER : avec carte bleu, ou vous renseigner, téléphonez au 01.43.14.04.49

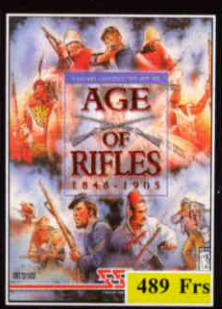
STALINGRAD



AMERICAN CIVIL WAR



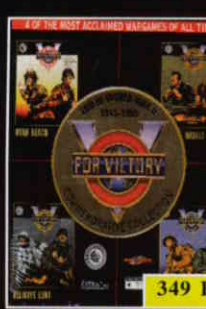
ROBERT LEE CIVIL WAR



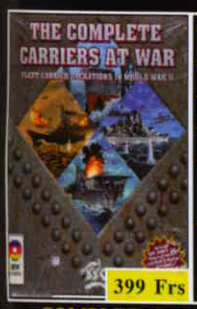
AGES OF RIFLES

SILENT HUNTER

SILENT HUNTER EXTENTION



V FOR VICTORY

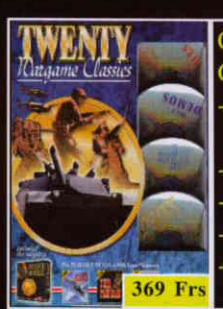


CE COFFRET CONTIENT :
- Carriers at war 1
- Carriers at war 2
- carriers at war kit de construction
- + 30 scénarios.

COMPLET CARRIERS AT WAR

CE COFFRET CONTIENT :
- Great naval 1
- Great naval 2
- Great naval 3
- Great naval 4.

GREAT NAVAL BATTLE



CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!

TWENTY WARGAMES CLASSIC

HARPOON 97

Bon de commande à retourner a CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARI

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Je règle par : Chèque ( ) Mandat ( ) CB ( ) Signature :

N° ____/____/____/____ Date : __/__

PRODUIT(s)	PRIX
World war 2 offert pour + de 500 frs d'achat	
FRAIS DE PORT	30 Frs
TOTAL	

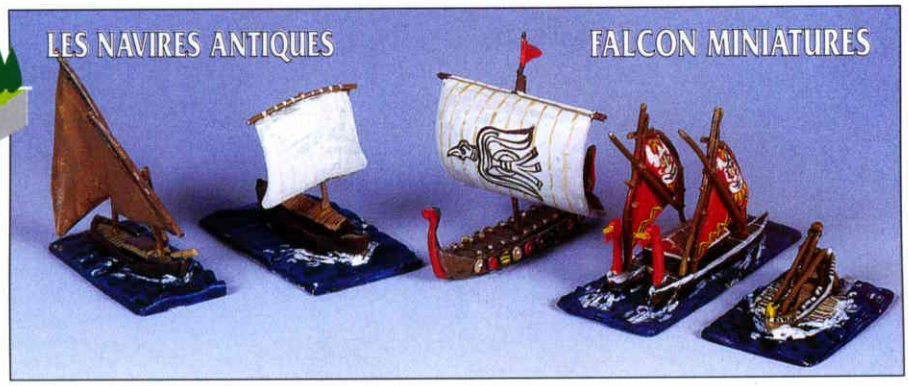
NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

Nous avions présenté dans le dernier numéro un aperçu de la très belle gamme des peuples de la mer, de chez Wargames Foundry. Notre attention se porte maintenant sur les Peleset, l'un des peuples les plus représentatifs et virulent de ce conglomérat ethnique.

Peinture par Michel Gauthey

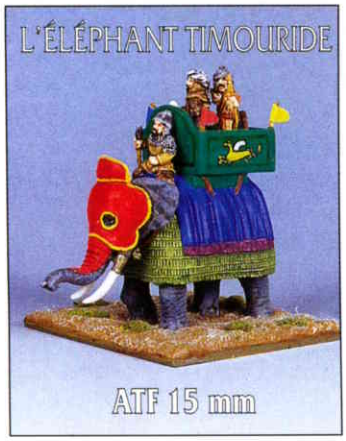


Destinés essentiellement à être utilisés avec la règle *DBM* mais parfaits également pour la règle *Thalassa* (publiée dans VV n° 11), ces bateaux sont devenus l'indispensable complément de certaines armées. Falcon comble un manque avec des bateaux destinés aux peuples du bassin méditerranéen, aux peuples des océans pacifique et indien, et aux Vikings, avec ce superbe Drakkar.

Peinture par Christian Agostini

Autour de l'an mil, Byzance connaît une incomparable splendeur, tant culturelle que militaire. Ces figurines gravées par Alain Touller permettent de revivre les exploits de Nicéphore Phocas ou Basile II « Bulgaroctone », le tueur de Bulgare... L'armée est alors constituée d'une excellente cavalerie, maintenue de façon permanente, et d'une infanterie « romaine » renforcée par des Varègues, mercenaires suédois établis en Russie et armés d'une redoutable hache à deux mains.

Peinture par Gustave Martinez



Tamerlan (ou Timour) est le dernier conquérant mongol. De 1370 à 1405, il ravage, avec une rare férocité, les Etats voisins de la Perse. La force de frappe de l'armée timouride est bien sûr une cavalerie de tout premier ordre, mais la proximité de l'Inde permet de lever des éléphants, toujours efficaces contre les troupes montées adverses. La gamme timouride d'Alain Touller fournit un pachyderme typique de cette période.

Peinture par Gustave Martinez

Souffrant apparemment d'une maladie tropicale, un explorateur occidental se fait porter par deux indigènes indiens. Cette litière conviendra parfaitement pour illustrer une saynète sur l'Inde du XIXe... ou pour un scénario d'embuscade !

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.
Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.
Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.
Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
23, rue Jules Valles
69100 Villeurbanne
France

GP

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

- ☐ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF siret n°389 843 228 00228

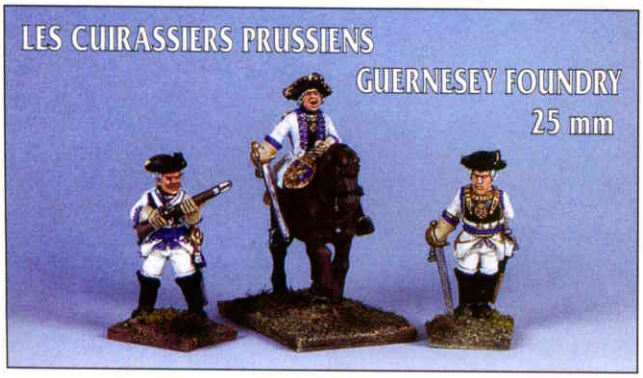
FEODAL

2, rue Bodiguel, VV11 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 02. 40. 08. 29. 35

Conception & fabrication d'éléments de décors
pour jeux d'histoire et dioramas 15/25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées du 1/300 au 54 mm, devis gratuit).
– Architecture civil et militaire, machines de guerre, tentes, camps... de l'antiquité à la Guerre de Sécession, toutes nationalités.
Nouveau : bâtiment 14/18 et 39/45 20 mm, bateaux 1/450.
Catalogue contre 4 timbres

Guernesey Foundry ne cesse d'étoffer sa gamme sur la guerre de Sept ans, avec par exemple ces figurines représentant les troupes des redoutables Freikorps prussiens, destinés à contrer les troupes irrégulières autrichiennes et russes.
Peinture par Gilles Delesque

Adversaires des précédents, ces cosaques s'insèreront parfaitement dans toute armée de la Renaissance aux guerres du Premier Empire. Là encore, les figurines sont très individualisées, permettant de créer des unités pleines de vie.
Peinture par Michel Gauthey



Après l'infanterie, Guernesey Foundry s'attache avec ces premiers cavaliers à la cavalerie prussienne. Le résultat est superbe. Même si les modèles présentés ici ne sont que la présérie, ces cavaliers démontés et l'officier en grande tenue, représentant le 3e régiment de cuirassiers, sont d'une rare qualité et augurent d'une très belle série. Fait rare, les chevaux de grosse cavalerie sont nettement différents des chevaux de cavalerie légère et renforcent l'aspect imposant de ces cavaliers.
Peinture par Christophe Caillaud

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Pistoleros à pied

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

Pistoleros à pied
Lot n°1 : 12 Pistoleros à pied (2 braqueurs de banque, 2 blessés, 1 mort, 7 combattants).....**108 F**

NOUVEAUTÉS ESSEX 25 mm

Perses achéménides
Lot n°2 : 15 fantassins (immortels, javeliniers, frondeurs, hoplites, porte-étendards, officier à pied)..... **123 F**

Lot n°3 A : 5 cavaliers (cavalerie lourde, extra lourde, moyenne et 1 général à cheval) + 1 chariot avec 2 chevaux et 1 général.....**161 F**

Lot n°3 B : Idem avec chariot 4 chevaux et 1 général .....**184 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

Lot n°4 : AGE OF RENAISSANCE d'Avalon hill : la suite tant attendue de Civilization :
Un système novateur et amélioré - commerce, diplomatie, conquête du Nouveau Monde... Durée de partie : 4 à 8 heures - 3 à 6 joueurs. En anglais.....**399 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES

Lot n°5 : ALEXANDRIA de SIMTAC : après LOS ARAPILES, ce nouveau jeu entièrement en français sur la campagne de Napoléon en Egypte. Facile à jouer, règles de base, possibilité d'extension avec LOS ARAPILES.....**270 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 .....exemplaires au prix de **108 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **123 F** = ... **F**
Lot N° 3 A .....exemplaires au prix de **161 F** = ... **F**
Lot N° 3 B .....exemplaires au prix de **184 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **399 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **270 F** = ... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé)..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... F

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV Jan/Fév. 97

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»

Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES

Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering

N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

FALCON MINIATURES

Falcon est l'une des rares marques à s'intéresser aux Bavarois, des troupes qui combinent esthétique et efficacité sur les tables de jeux. Comme on peut le constater avec ces fantassins de l'infanterie de ligne et de l'infanterie légère, ces figurines sont d'une gravure agréable et permettront de constituer de belles unités.

Le reste de cette gamme naissante devrait suivre sous peu.

Peinture par Marc Dodinot

Nouveau en France

Les figurines *Hät Industrie* (États-Unis)

1/72e, **20 mm** en plastique (compatibles Airfix, Revell, Esci, Italeri).

Vente uniquement par correspondance

(Commandes à Mycroft's Bros. Ltd - 26, av. de la République 75011 Paris).

La boite de 12 cavaliers (figurines non peintes) **: 35 FF**

(+ 20 FF de port par envoi ou 40 FF en recommandé)

Règlement par chèque bancaire à l'ordre de Mycroft's Bros. Ltd.

En 1997 - 1er empire : artillerie prussienne, landwehr prussienne et infanterie de Brunswick (1815), artillerie russe. **Guerre de sécession américaine :** les zouaves de l'Union. **Première guerre mondiale :** infanteries française, allemande, anglaise, américaine, artillerie anglaise. **Seconde guerre mondiale :** infanterie italienne.

Découvrez-les sur Internet (http://www.hat.com/hat).

Après l'infanterie, Essex se lance dans la gravure de la cavalerie russe. Comme d'habitude, qualité et beauté de gravure sont présentes. Hormis les uhlans qui suivront bientôt, il est d'ores et déjà possible de réaliser toute la cavalerie russe.

Peinture par Michel Gauthey

Ces très belles figurines représentent, avec l'uniforme blanc et vert, un officier et un soldat du régiment Joseph Napoléon, en Espagne. Les trois autres soldats sont de l'infanterie française du début de l'Empire : un soldat, un officier et un voltigeur en capote.

Peinture par Christophe Caillaux

Après la Bavière, Falcon étend sa gamme sur le thème des Etats de la Confédération alliés de la France. Rompant avec la monotonie des sempiternelles troupes françaises, ces figurines apportent variété esthétique et ludique. Ces fantassins de ligne, qui sont peut-être de ceux qui trahirent sur le champ de bataille de Leipzig en 1813, permettront de compléter d'autres gammes en 25 mm et de fournir des alliés opportunistes aux deux camps.

Peinture par Michel Gauthey

Du nouveau dans le domaine de la figurine plastique. Hät Industrie, un fabricant américain, propose des figurines sur des sujets non encore traités par d'autres fabricants. La première gamme porte sur l'Empire, avec les mamelouks de Napoléon, des dragons et des uhlans prussiens. En plastique rigide, les figurines sont correctement sculptées. Chaque boîte comprend douze figurines de cavaliers (avec leur monture). De l'infanterie du Premier Empire sera bientôt disponible, suivie par une gamme sur la Première guerre mondiale. Rappelons que les figurines plastiques offrent une excellente alternative aux figurines en plomb, plus chères. Pour tous les renseignements sur Hät Industrie, voir la publicité dans cette rubrique.

Figurines britaniques 1815 (Old Glory 15 mm)

Figurines 2e GM (Old Glory 20 mm)

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIGURINES 6 À 25 mm : Haute Antiquité,
Antiquité classique, haut Moyen Age, Moyen Age,
Renaissance, XVIIIe et XIXe
Marines : Antiquité - 1er Empire, 1914 - 1918,
1939 - 1945, contemporaines
Décors : accessoires et bâtiments toutes échelles.
Première Guerre mondiale :
25 mm : Wargames Foundry
Deuxième Guerre mondiale :
6 mm : Heroïc & Ros, GHQ
15 mm : Old Glory
20 mm : FAA, Wargames Foundry, SHQ
Documentation et règles
dont 1er Empire
Montvert publications
Osprey

Deux maisons Scenic Effects

GHQ véhicules 1/285

Nouveautés :

- Samouraï 25 mm
  Fin décembre règle en français :
- Rebs et Yanks : Sécession, une figurine pour vingt hommes, de la brigade au corps d'armée
- Lafayette : guerre d'indépendance américaine...
- SHQ : Hollandais 1940. FAA : Polonais 1939
- Clear for action : règle assistée par PC pour guerre navale XVIIIe siècle - Premier empire

Figurines 25 mm – SAMOURAI – OLD GLORY

SUM 1 – commandement à pied
SUM 2 – samouraï avec sabre
SUM 3 – samouraï avec lance
SUM 4 – archer samouraï
SUM 5 – commandement monté
SUM 6 – cavalier (sabre)
SUM 7 – cavalier naginata (lance)
SUM 8 – archer monté
SUM 9 – lancier ashigaru
SUM 10 – archer ashigaru
SUM 11 – levée paysanne
SUM 12 – moine
SUM 13 – ninja
SUM 14 – les sept samouraïs

Katana : règle pour bataille de samouraïs ..... **95 F**

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*
Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles, documentation et règles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

L'occasion est rare de présenter cette échelle peu ou pas usitée en France. Alternative entre le 15 mm et le 6 mm, le 10 mm combine qualité de gravure, variété et un prix plus qu'abordable. Espérons que certains se reconnaîtront dans cette échelle et pousseront à son introduction sur les tables de jeux.

Peinture par Christian Agostini

DE LA GUERRE DE 1870 A LA SECONDE GUERRE MONDIALE

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE IRREGULAR MINIATURES 15 MM

Irregular continue de décliner sa gamme 1870-1918, en entamant les troupes franco-allemandes à partir de 1916. Cette nouvelle gamme est ainsi une très bonne alternative pour jouer, à un prix modique et peut-être à une échelle plus large, à *Orages d'acier*, règle de *VV* n° 2.

Peinture par Marc Dodinot

Alain Toulier Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières

Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

BOITES CŒUR D'ARMEE 1er EMPIRE

EMP 03 : *FRANCE 1812 (350 F franco de port Europe)*
3 commandements, 144 piétons, 2 pièces d'artillerie, artilleurs, trains, 48 cavaliers
EMP 04 : *Turquie (400 F franco de port Europe)*
3 commandements, 113 piétons, 2 pièces d'artillerie, artilleurs, trains, 84 cavaliers

NOUVEAUTÉS 15 mm
ROMAINS MARIUS
FEODAUX XIIIè siècle

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

De 1904 à 1905, la guerre russo-japonaise opposent des troupes aux doctrines tactiques très opposées. Résolument offensifs, les troupes de l'infanterie japonaise sont ici présentées en tenue d'été. Hormis l'adjonction d'un lourd manteau de fourrure pour le froid hiver mandchou, la tenue hivernale varie peu, l'uniforme devenant entièrement bleu. Du côté russe, l'uniforme est mieux adapté au climat, avec l'uniforme blanc d'été et le manteau pour l'hiver.

Peinture par Marc Dodinot

Cher Ami Client,

Noël approche et sans avoir la prétention de passer pour le Père Noël, j'aimerais tant vous faire plaisir !!!
C'est pourquoi j'ai décidé de vous offrir sept possibilités d'acheter votre cadeau de fin d'année à des prix très très amicaux jusqu'au 10 janvier 1997 :

1) Le sachet de 8 figurines au 15 mm Minifigs (S.5) = 11 F, (S.6) = **12,50 F.**
2) La boîte cœur d'armée 1er empire 15 mm, composée de 120 piétons, 31 cavaliers et 3 canons = **235 F**
3) La boîte cœur d'armée 1er empire 25 mm, composée de 56 piétons, 17 cavaliers et 2 canons = **450 F**
4) La garniture des boîtes armées au 15 et 25 mm : Le soclage, les plateaux de manœuvre et les drapeaux : **195 F** seulement.
5) 10% de remise sur les tapis de champs de bataille.
6) 10% de remise sur la boîte de jeu Héroïka.
7) Votre règlement se fera en **3 fois sans frais** à partir de **450 F** d'achat.

De plus je vous rappelle que vous pouvez nous commander vos **figurines peintes** en payant en 3 fois sans frais.

Dépêchez vous de vous renseigner et de nous passer votre commande en nous téléphonant au 03.21.05.28.11 : de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h : 7 jours sur 7.

R E K K

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

R. C. 351 758 487

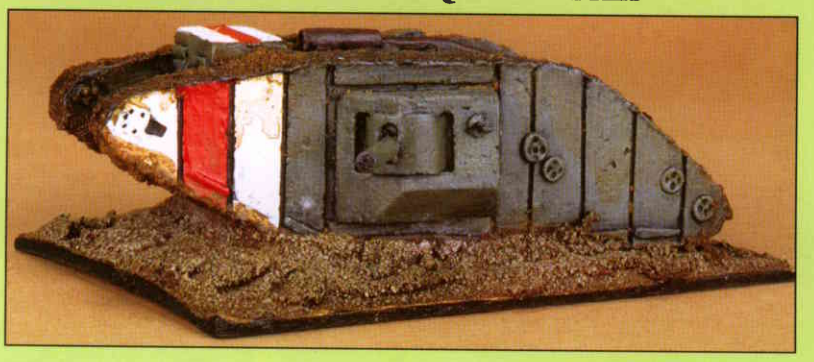
BONNES FETES !

Abordant un sujet peu courant, ces deux fabriquants proposent simultanément des cosaques de l'armée rouge. Rassemblés en divisions de cavalerie et utilisés dans de grandes opération sur les arrières ennemies, ou patrouillant en petits groupes et harcelant inlassablement, ces cavaliers combattront jusqu'à la fin de la guerre. Il est également assez facile d'adapter ces figurines pour en faire des auxiliaires cosaques luttant aux côtés des Allemands, contre les partisans par exemple.

Peinture par Michel Gauthey

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX



Blindé anglais 1re guerre mondiale. Irregular miniatures (peinture Marc Dodinot)

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

6 mm :	**25 F + 15 F port**
15 mm jusqu'en 1650 :	**25 F + 15 F port**
15 mm après 1650 :	**25 F + 15 F port**
25 mm :	**40 F + 20 F port**

9, rue Thimonnier, 75009 Paris.

Ces figurines présentent la silhouette inhabituelle des hommes de la 10e brigade motorisée polonaise en 1939, seule unité équipée de casques allemands de la Première guerre.
Peinture par Pierre Laporte

Peint avec son étonnant camouflage historique, le porte-avions HMS Glorious est ici escorté de deux navires anglo-américains (DD classe Fletcher et Tribal).

Du 26 mai au 3 juin 1940, sur les plages de Dunkerque, la BEF — British Expeditionary Force — échappe de peu à la capture grâce à l'action de la Royal Navy et aux sacrifices d'une partie des troupes françaises. Comme à l'accoutumée, ces figurines SHQ — fantassins et servants d'une Vickers — sont finement gravées et se mixent bien avec des figurines plastiques.
Peinture par Jean-Luc Chaulet

Pour faire face aux pertes du front russe, des divisions de campagne sont levées en 1942 à partir de personnels au sol de la Luftwaffe. Mal préparées, mal encadrées, le résultat est mitigé et elles sont pour partie dissoutes ou versées dans la Wehrmacht en 1943, la Luftwaffe reprenant au passage les meilleurs éléments. L'uniforme de ces troupes est original : une tenue camouflée spécifique cotoie le bleu foncé — la couleur de l'armée de l'air allemande — et même le feldgrau de l'armée de terre. Drew's Militia propose une série complète sur ces soldats du Reich.
Peinture par Pierre Laporte

Depuis quelques mois, après avoir fait le tour des campagnes 1944-1945, les principales marques de figurines abordent enfin les armées du début de la Seconde guerre mondiale. Cette plaquette de commandement — pour la règle *Section d'assaut* de *VV* n° 10 — participe au Blitzkrieg en Pologne et en France. Pour l'instant, cette marque n'a pas encore produit des Français de 1940. Quand retrouverons-nous des casque Adrian sur nos tables de jeu ?
Peinture par Claude Corbières

TOUS LES CONFLITS POSSIBLES
ET IMAGINABLES DES ANNÉES 50
À NOS JOURS.

Générateur aléatoire de scenarios.
Jouable par modem interposé.

STEEL PANTHERS II™

BATAILLES MODERNES

SORTIE EN DÉCEMBRE 1996
POUR PC CD-ROM
PRIX INDICATIF 399 FF

SSI

74 D RUE DE PARIS
35069 RENNES CEDEX
FRANCE
Téléphone : 99 87 58 87 Télécopie : 99 87 58 88

MINDSCAPE®

UK WEBSITE: http://www.mindscapeuk.com

STEEL PANTHERS II EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
©1996 STRATEGIC SIMULATIONS, INC. UNE SOCIÉTÉ MINDSCAPE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

VITORIA, 21 JUIN 1813

La chute du royaume français d'Espagne

Juin 1813... l'Empereur est aux prises avec l'Europe en armes et remporte en Allemagne des succès sans lendemain. En Espagne, sous Wellington, les Britanniques, Portugais et Espagnols s'apprêtent à livrer au roi Joseph la dernière grande bataille des guerres de la Péninsule.
Le dénouement du drame est proche, dont l'enjeu n'est rien moins que la route de France.

Par Denis GABRIEL

Pour l'Europe coalisée, ce printemps de 1813 est celui de toutes les espérances et de toutes les audaces. Napoléon a été vaincu en Russie, et la Confédération du Rhin se fissure sous l'influence de la Prusse. La Grande armée des « Marie-Louise », avec ses conscrits de 1813, arrête pour un temps les troupes russo-prussiennes à Lutzen, Bautzen et Dresde. Le charme rompu en Russie s'est miraculeusement reformé, mais pour combien de temps ?

A la poursuite des Français

En quelques mois, pour reconstituer une armée digne de ce nom, Napoléon a prélevé d'importantes forces parmi les vieilles divisions d'Espagne. Wellington le sait. Dès le 22 mai, il lance une offensive majeure qui doit refouler les Français vers les Pyrénées. Le plan est bien conçu : il s'agit, par un mouvement très ample, de marcher en « échelon refusé à droite » pour déborder la droite française et obliger Joseph, le frère de l'Empereur, à évacuer Madrid. Le Roi n'a plus le nombre en sa faveur et ordonne la retraite après avoir quitté Madrid pour la dernière fois. Le risque est grand d'être gagné de vitesse et coupé de la seule route stratégique des Pyrénées, celle de Irun et de Bayonne. La marche est ralentie par les nombreux détachements qu'il faut attendre ou recueillir, et par les milliers de voitures qui accompagnent cette véritable migration.

Le 19 juin, les armées du Centre, du Midi et du Portugal sont enfin partiellement réunies dans la cuvette de Vitoria. Au fur et à mesure de leur arrivée, elles viennent se ranger face à l'ouest, de part et d'autre de la route de Madrid. Alors que l'on pourrait encore éviter une confrontation inégale, Joseph décide brusquement de faire face à Wellington, en attendant l'armée du Nord de Clauzel.

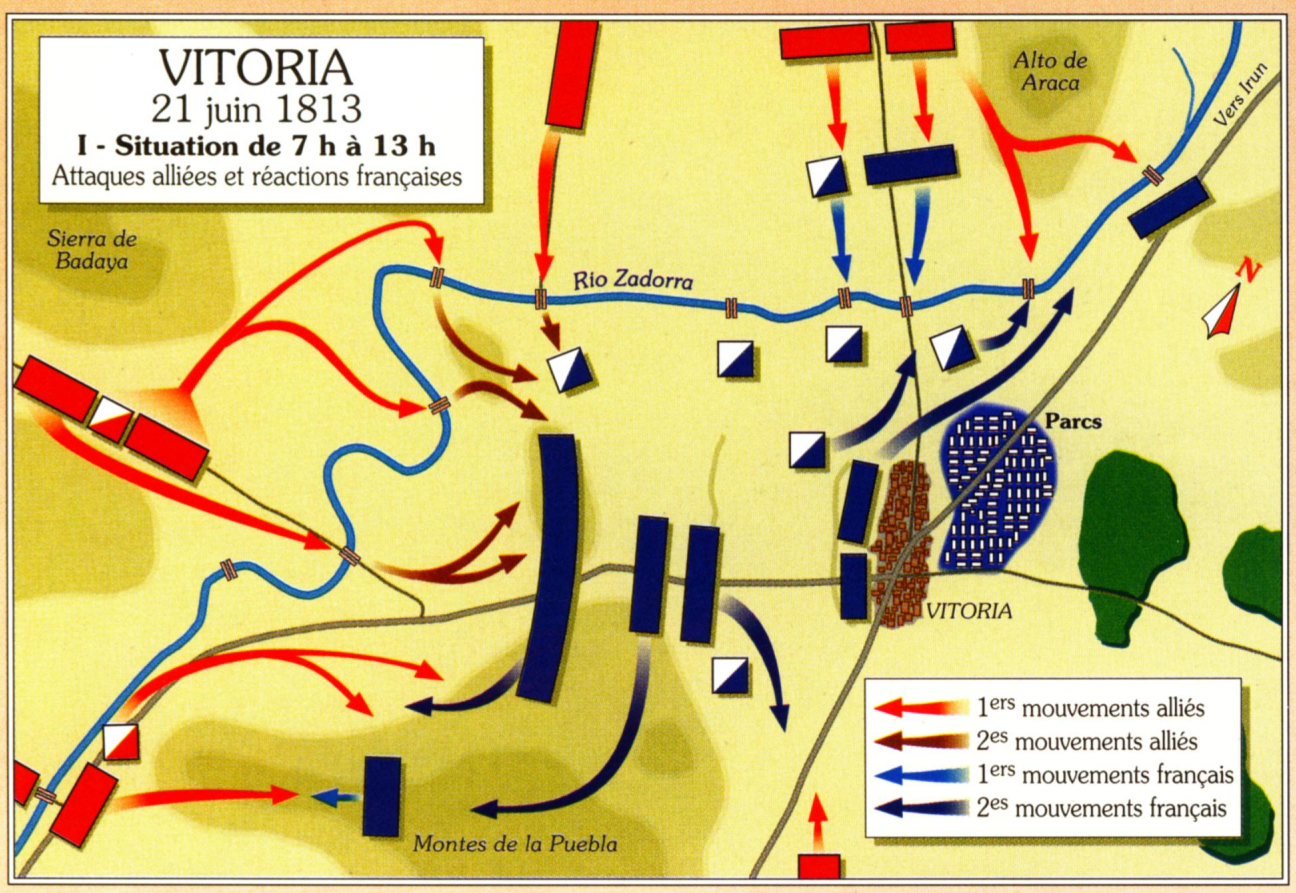
La journée du lendemain est perdue en palabres et aucune disposition sérieuse n'est prise pour livrer une bataille qui semble inévitable. Déjà, le soir du 20 juin, les régiments de Graham apparaissent sur les crêtes au nord de Vitoria et tiraillent mollement la division de Sarrut qui s'y trouve.

Dans la plaine de Vitoria, des escadrons de cavalerie légère anglaise engagent des carrés français, derniers éléments formés qui tentent de couvrir la débacle...
(Dessin de Christophe Girard, © Vae Victis 1996)

A l'aube du 21 juin, Wellington est à la tête de 72 000 fantassins et cavaliers et de 108 pièces d'artillerie, répartis en quatre corps. Il a l'intention de déborder l'armée française avec ses deux ailes et de la réduire dans la plaine. Joseph ne peut lui opposer que 58 000 hommes, heureusement appuyés par 150 canons. Mais rien n'a été vraiment prévu : le dispositif est trop étiré, les hauteurs insuffisamment tenues, les ponts encore intacts, et aucune reconnaissance n'a été poussée pour jalonner l'ennemi. On s'est contenté de faire partir le tiers des convois encombrants, escorté par une division complète. L'armée française va donc subir la journée et recevoir la bataille, presque sur ses emplacements de bivouac.

Wellington engage la bataille

Vers 8 heures, lorsque Wellington aperçoit dans sa lorgnette le roi Joseph et son état-major, il ne sait pas qu'il assiste à la seule reconnaissance du champ de bataille du commandement français. Ses colonnes sont en marche. Au sud, Hill a lancé les Espagnols de Morillo à la conquête des hauteurs de Puebla pendant que le reste de son aile commence à les déborder par la plaine. A côté du généralissime, ses troupes descendent vers Nanclares, puis obliquent vers Villodas. Le duc de Fer est un peu inquiet pour Dalhousie qui n'a pas donné de



nouvelles depuis la veille. C'est lui qui doit marcher sur Trespuentes et prendre de flanc la droite française. Il n'aurait peut-être pas dû, se dit-il, punir cet incorrigible Picton en le subordonnant à Dalhousie. C'est l'élève qui commande au maître. Enfin, à l'extrême gauche, il sait pouvoir compter sur cette partie de sa pince, où se trouvent ses meilleures troupes, pour couper la grande route d'Irun.

La bataille s'engage

La bataille débute alors au sud. Après une vive fusillade, Morillo débusque les voltigeurs de Maransin. A 9 heures, il couronne les hauteurs de Puebla et progresse vers Esquivel, flanc-gardé à gauche par la brigade de Cadogan. Dans ce secteur, les Français sont pratiquement refoulés toute la journée, malgré les renforts isolés qui y sont envoyés.

Ailleurs, le plan de Wellington se déroule avec des fortunes diverses. Sa propre colonne s'est scindée en deux éléments et a facilement franchi le Rio Zadorra par les ponts non défendus de Nanclares et de Villodas. Il peut désormais attaquer l'Alto de Jundiz par le nord et par l'ouest. Dalhousie s'est égaré et tarde à intervenir en force sur Trespuentes. Wellington perd l'effet d'une action simultanée, mais décide de s'engager contre le centre français, renforcé à son aile droite par le corps de Hill qui vient de s'emparer de Subijana. Pendant ce temps, Graham refoule facilement la division Sarrut vers le sud tout en faisant attaquer les deux Gamarra et Durana en débordant par l'Alto de Araca.

Vers 10 heures, les premiers mouvements décisifs de l'ennemi provoquent une série de réactions françaises. Surpris par ce mouvement concentrique, Jourdan décide de redistribuer le centre de l'armée vers les ailes menacées : Villatte au sud au secours de Maransin, la cavalerie de Boyer et de Mermet au nord de Vitoria, et la division d'infanterie de Lamartinière sur Gamarra Major. Une heure auparavant, il a fait intervenir une partie des dragons de Tilly contre des partisans espagnols qui progressaient vers Gardelegui et menaçaient directement le sud de Vitoria. Ces dispositions, dictées par l'ennemi, privent le centre français de toute réserve conséquente, malgré l'établissement de quelques batteries sur l'excellente position défensive de Zuazo.

Vers midi, l'armée française se trouve engagée sur deux fronts perpendiculaires, l'un au nord avec la défense des ponts sur le Zadorra, l'autre face à l'ouest, s'étendant depuis les hauteurs de Zaldiaran jusqu'à celles de Jundiz. Aucune force n'assure la liaison entre les deux et l'espace est vide entre Margarita et Gobeo.

A 13 heures, la bataille fait rage dans tous les secteurs et l'armée coalisée est presque entièrement en ligne, lorsque la division espagnole de Longa bouscule les Josefinos qui tiennent Durana. La route vers Irun est coupée et plus rien ne passera par là. Jourdan envisage la seule solution qui lui reste, celle de se conserver à tout prix le mauvais chemin vers Pampelune, qui passe par Ytarraza. Pour ce faire, il ordonne un mouvement rétrograde vers l'est aux armées du Midi et du Centre, et détourne les grands convois vers le nouvel axe de retraite.

L'armée française en retraite

En plein combat, alors que l'armée alliée s'empare finalement d'Arinez, le recul de D'Erlon se fait en bon ordre, disputant le terrain en plaine et sur la position de Zuazo. Gazan commet l'erreur de précipiter sa retraite, ouvrant ainsi une brèche dans la ligne de bataille. A ce moment, toutes les troupes de Dalhousie, ayant franchi à Trespuentes, menacent la droite française complètement découverte. Vers 15 heures, les troupes françaises sont bousculées au nord de Zuazo et de Berrostiguieta. Elles commencent à abandonner l'artillerie et à se replier tant bien que mal entre Ali et Gardelegui.

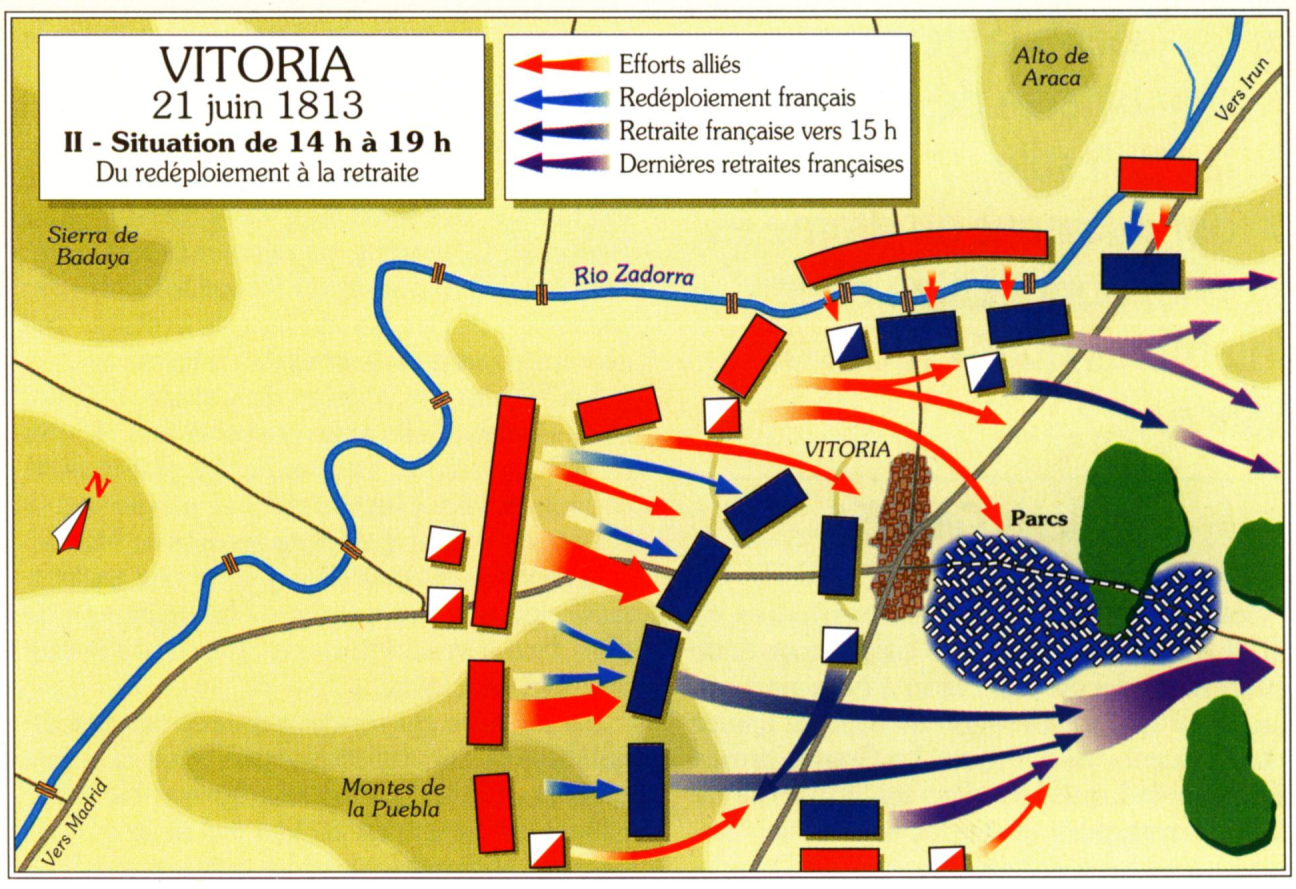
Lorsque les deux armées en retraite arrivent aux environs de Vitoria, talonnées par la cavalerie alliée, elles se heurtent à un incroyable encombrement de véhicules abandonnés ou accidentés. La manœuvre n'est plus possible et le désordre gagne bientôt toute l'armée. Seul, au nord, Reille fait encore face en se retirant vers Zurbano.

A 18 heures, à l'exception de Reille, le commandement français a perdu tout contrôle de la situation. Les cavaliers de Grant se sont ouverts un passage au travers de l'armée, provoquent la panique dans les charrois et commencent à piller les voitures. Pendant plusieurs heures, dédaignant l'armée française qui s'enfuit vers l'est, les unités coalisées qui arrivent à la suite rompent leurs rangs et se jettent sur le butin. Joseph aura tout juste le temps de monter en selle pour s'échapper et Jourdan manquera de peu d'être pris. Le premier laisse son épée aux mains de l'ennemi, l'autre son bâton de maréchal...

A la nuit, la chute du royaume français d'Espagne est consommée. L'armée française a perdu plus de 8 000 hommes et toute son artillerie de campagne, sauf deux pièces. L'ennemi a moins de 5 000 hommes hors de combat mais Wellington avouera plus tard que le produit du pillage en a dispersé 10 000 autres. C'est précisément cette dislocation qui sauve l'armée française d'un désastre encore plus grand et empêche la poursuite dès le lendemain. Pendant que Suchet se maintient en Catalogne, Vitoria ramène la guerre sur les Pyrénées. ❐

Remerciements

Mise au point de *Vitoria 1813* par Nicolas Stratigos. La rédaction et l'auteur remercient toutes les personnes qui ont participé aux essais et à la mise au point de ce jeu, et particulièrement Philippe Bonnefoy, Laurent Mariette et Alexis Stenbock-Fermor.



VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente

VITORIA 1813

Un jeu de Denis GABRIEL

LE 21 juin 1813, le duc de Wellington livre à l'armée du roi Joseph la dernière grande bataille de la guerre d'Espagne. En quelques heures, il ruine les espoirs français de se maintenir dans le nord de la Péninsule et s'ouvre la route vers les Pyrénées. Notre jeu en encart est une simulation, au niveau de la brigade, de cette journée, funeste aux armes impériales

Dans *Vitoria 1813*, l'un des joueurs contrôle l'armée de Wellington qui tente de prendre au piège l'armée française. Face à lui, le joueur français devra livrer bataille pour conserver ouverte la route vers la France, évacuer le plus de troupes possible vers Bayonne, et surtout le trésor royal, la cour et le grand parc d'artillerie.

L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Les distances données en hexagones excluent l'hex. de départ et incluent l'hex. d'arrivée. Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6).

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente une heure de temps réel. La distance séparant le centre de deux hex. est de 500 mètres. Un pion d'infanterie ou de cavalerie représente une brigade. Un pion d'artillerie représente de une à quatre batteries.

0.2 - Terrain

La carte représente la cuvette de Vitoria, élargie aux axes d'approches de l'armée alliée. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte afin de réguler les mouvements, les combats et les tirs des unités. Les effets des différents types de terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la Table des effets du terrain *(voir page 38)*.

1- Unités et chefs

Dans *Vitoria 1813*, chaque pion d'unité de combat et de commandement, possède un recto qui indique la nationalité et la nature du pion, et un verso qui présente la désignation exacte et les caractéristiques de l'unité ou du général.

Au début du jeu, tous les pions sont placés verso caché sur la carte, ils sont retournés lors des combats et le restent tant qu'ils sont en Zone de contrôle ennemie (voir 3.1 et 7.2).

1.1 - Unités de combat

Le verso de chaque pion désigne précisément l'unité. Il comporte un code couleur commun à chaque corps ou aile d'armée, le nom ou le numéro de la brigade, la valeur de combat de départ, le potentiel de mouvement et un éventuel modificateur tactique (voir schéma).

Le potentiel de combat est basé principalement sur l'effectif de l'unité. Le nombre de points de combat de chaque unité est noté sur une feuille de marque (au dos de la planche de pions, **à photocopier avant découpe**) qui permet de comptabiliser les pertes subies par les unités.

1.2 - Chefs

Chaque pion de commandement représente un général et son état-major. Par simplification, on ne trouve que deux types de généraux, les commandants en chef et leurs grands subordonnés, commandants de corps d'armée ou d'aile.

Chaque général est caractérisé par sa valeur de commandement, son rayon de commandement et son potentiel de mouvement (*voir schéma*).

Les chefs des deux armées en présence sont les suivants :

Armée française

Commandant en chef : le roi Joseph
Chef d'état-major : Jourdan
Armée du Midi : Gazan
Armée du Centre : Drouet d'Erlon
Armée du Portugal : Reille
(Les « armées » françaises ont en fait la taille de corps d'armée)

Armée alliée

Commandant en chef et du centre droit : Wellington
Aile droite : Hill
Centre gauche : Dalhousie
Aile gauche : Graham

2. Séquence de jeu

Vitoria 1813 se joue en 12 tours de jeu, soit de 7 heures à 19 heures en temps réel. Chaque tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A. Tour du joueur allié

1. Phase de mouvement des chefs

Le joueur peut déplacer ses généraux en respectant les règles de mouvement.

2. Phase de ralliement

Le joueur peut tenter de rallier les unités en déroute qui se trouvent dans le même hex. qu'un général. Les marqueurs *Désordre* sont retirés des unités n'ayant ni bougé ni combattu le tour précédent (voir 7.8).

3. Phase de mouvement

Le joueur déplace ses unités et les renforts prévus ce tour de tout ou partie de leur potentiel de mouvement (voir 4). Les généraux qui n'ont pas bougé en phase 1 peuvent également se déplacer.

4. Phase de tir

Le joueur fait tirer ses batteries d'artillerie à distance (voir 6.1).

5. Phase de combat

Le joueur résout dans l'ordre de son choix les combats entre unités adjacentes (voir 7.2).

B. Tour du joueur français

Les phases 1 à 5 sont répétées pour le joueur français.

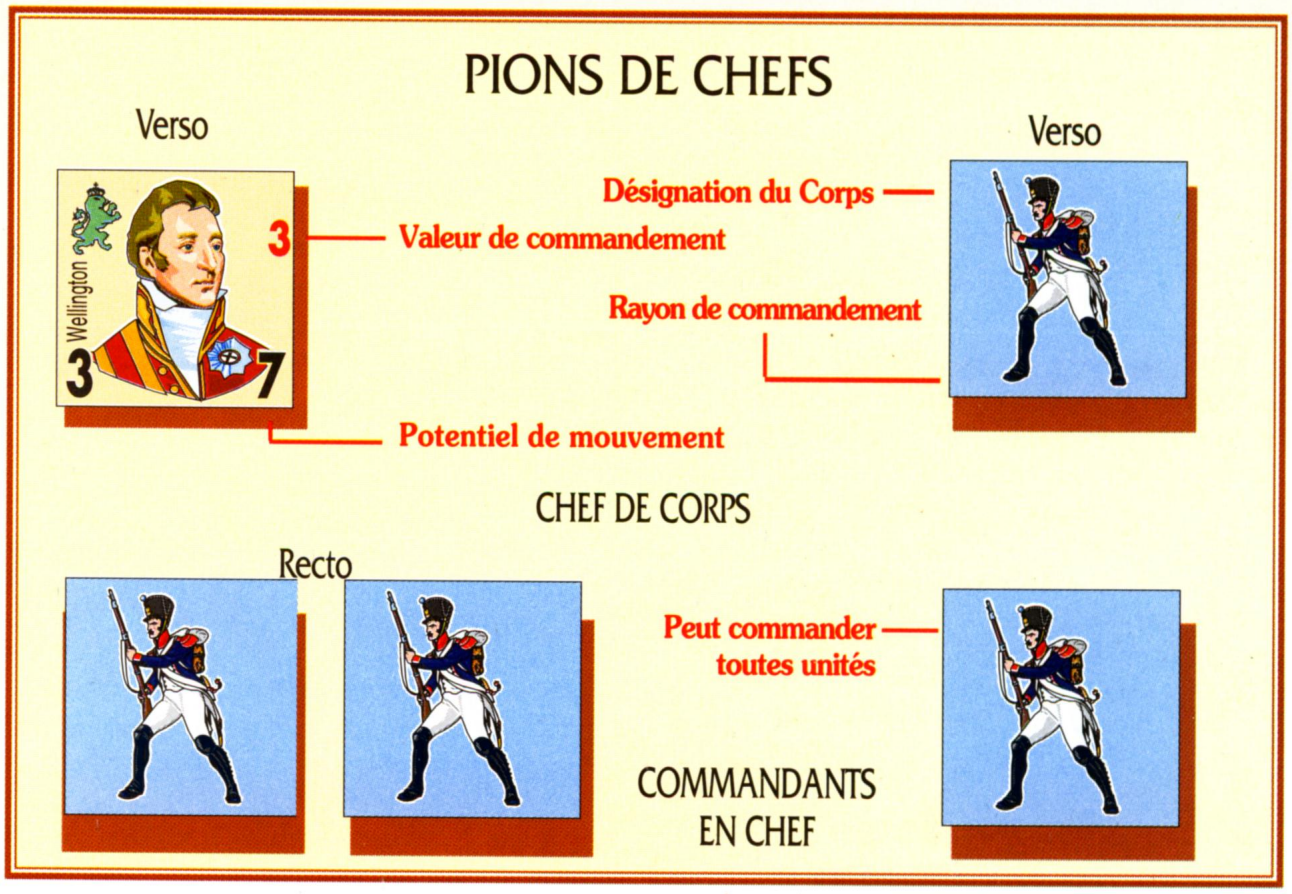
3 - Zones de contrôle

3.1 - Généralités

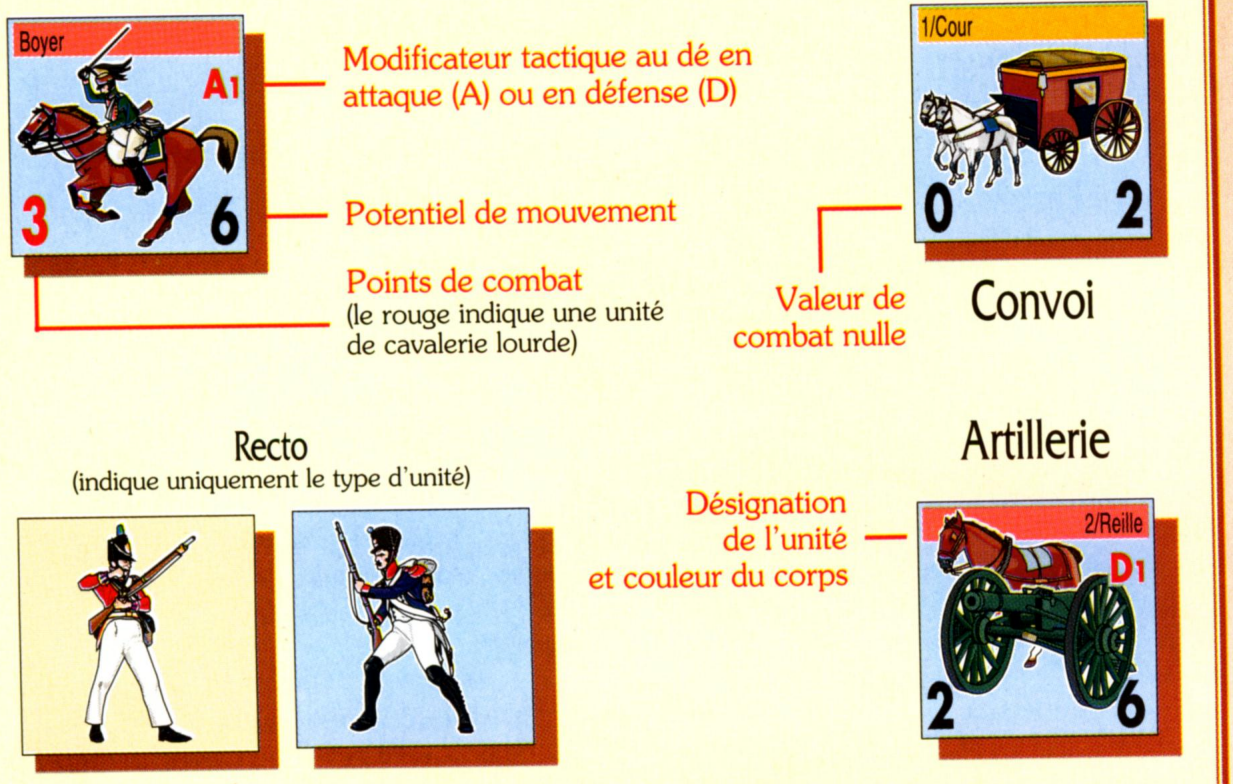
La zone de contrôle (ZdC) d'une unité de combat représente l'influence tactique que cette unité exerce sur l'adversaire.

Les différents types d'unités exercent les zones de contrôle suivantes (schéma 1) :

– Infanterie, cavalerie et artillerie : sur les six hex. adjacents à l'unité.



PIONS DE TROUPES



– Généraux et convois : aucune zone de contrôle.

Note : une unité en désordre ou en déroute n'exerce pas de ZdC.

3.2 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement;

– le combat n'est pas obligatoire pour une unité qui termine son mouvement dans une ZdC ennemie;

– sortir d'une ZdC ennemie au début de son mouvement coûte **+ 2** points de mouvement et une perte d'un point de combat (voir 4.3);

– une unité de combat ne peut aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie (sauf exception suivante);

– une unité de cavalerie peut aller directement d'une ZdC ennemie (qui n'est pas exercée par une unité de cavalerie) à une autre ZdC ennemie (de même nature);

– reculer dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat entraîne des pénalités (voir 7.6);

– la présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne la limitation de déplacement des chefs uniquement (voir 4.2);

– une ZdC ne s'exerce pas au delà d'un cours d'eau (sauf à travers un pont). Voir schéma 3.

4. Mouvements

4.1 - Généralités

Pendant la phase de mouvement de son tour, un joueur peut déplacer toutes ou une partie de ses unités.

L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement (PM) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la table des effets du terrain (voir page 38). Une unité n'est pas obligée de dépenser tout son potentiel de mouvement par tour. Les PM ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre ni transférables entre unités. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Le mouvement d'une unité s'arrête dès qu'elle entre dans une ZdC ennemie.

Une unité qui quitte la carte, soit volontairement soit suite à un mouvement de déroute, ne peut plus y revenir.

4.2 - Mouvement des généraux

Les généraux se déplacent de la même façon que les unités de combat avec les pénalités de l'infanterie.

Ils peuvent se déplacer soit dans la phase de mouvement normale, soit dans leur propre phase de mouvement, au choix du joueur.

Un chef seul ne peut pas pénétrer dans une ZdC ennemie.

4.3 - Sortie de ZdC ennemie

Une unité peut quitter une ZdC ennemie au début de son mouvement en reculant d'un hex. (en respectant les règles de recul, voir 4.5). **Coût** : **+ 2 PM** et perte automatique d'un point de combat.

Exception : une unité de cavalerie se désengageant d'une ZdC ennemie ne perd pas de point de combat.

4.4 - Empilement

La limite d'empilement dans un hexagone à la fin de la phase de mouvement est de **deux unités de combat** quel que soit leur type; et d'un nombre indéterminé de généraux.

Aucune unité de combat française ne peut s'empiler avec un pion Convoi.

4.5 - Interpénétration

Une unité peut traverser une autre unité de combat ou un chef ami au cours de son mouvement sans pénalité.

Une unité de combat qui traverse un convoi au cours de son mouvement passe en désordre automatiquement.

Les unités traversées par une unité amie qui recule (suite à un résultat de combat ou suite à un désengagement de ZdC ennemie) ne sont pas tenues de retraiter elles aussi, sauf pour respecter le maximum d'empilement possible (voir 4.4). En cas d'encombrement dans l'hex, c'est toujours la dernière unité arrivée qui repousse l'une de celles qui y étaient déjà (ce choix est fait par le joueur propriétaire). L'unité repoussée passe automatiquement en désordre.

En revanche, les unités traversées par une unité amie en déroute passent en désordre et sont automatiquement repoussées d'au moins un hex.

5 . Terrain

5.1 - Généralités

Le terrain de la carte est une représentation conventionnelle du champ de bataille de Vitoria. Les pentes rocailleuses, tantôt abruptes, tantôt plus douces, ont été représentées par des courbes de niveaux plus ou moins espacées. Par convention, on considère qu'une dénivelée n'existe que sur les pentes matérialisées par des côtés d'hex., la dénivelée étant autrement négligeable bien que le terrain soit en pente.

5.2 - Effets sur les mouvements

Les effets du terrain sur les mouvements sont cumulables.

Les routes et les chemins permettent d'effectuer des mouvements en s'affranchissant de la pénalité du terrain représenté dans l'hex.

Une route ne peut être utilisée que si une unité se déplace d'hex. en hex. **reliés** par un tracé de route et à la condition qu'il n'y ait **qu'une seule** unité dans un hex. de route donné.

5.3 - Effets sur les combats

L'influence du terrain sur les combats est toujours exprimée en diminution d'efficacité.

Par leur nature, la cavalerie et l'artillerie combattent toujours à demi-efficacité lorsqu'elles défendent ou attaquent un bois ou une zone construite.

De même, la cavalerie ne peut pas charger à travers une pente, contre un bois, une zone construite, à travers un ruisseau ou un pont.

Une unité sur une route ou un chemin combat comme si elle se trouvait sur le terrain représenté dans l'hex.

Tous les malus dus au terrain sont **cumulables** lors des combats en mêlée.

Tous ces effets sont résumés sur la Table des effets du terrain (page 38).

6 - Artillerie

L'artillerie peut combattre de deux façons : par des tirs à distance ou, au contact, en mêlée.

Une unité d'artillerie ne peut pas tirer et combattre en mêlée dans le même tour.

6.1 - Tir à distance

L'artillerie a une portée de tir de deux hexagones.

Une unité d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer (voir schéma 2).

Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

– toute unité, **bords de l'hex. exclus**, entre la batterie et sa cible si celles-ci sont au même niveau;

– tout hex. d'obstacle (bois, ville, élévation), **bords exclus**, entre la batterie et sa cible.

La procédure de combat est la même que pour les mêlées (voir 7.2) — plusieurs unités d'artillerie peuvent tirer sur la même cible par exemple — mais les résultats défavorables aux tireurs sont ignorés.

Quand l'artillerie **tire** à une distance de un hex. (c'est-à-dire qu'elle est adjacente à la cible), le rapport de force du combat est déplacé d'une colonne vers la droite.

6.2 - Combat en mêlée

Lorsque l'artillerie combat au contact, on additionne sa valeur de combat aux autres unités amies qui participent à l'attaque ou à la défense. L'artillerie peut alors subir les conséquences du combat.

Lorsqu'elle tire à distance ou participe à un combat au contact contre **deux** unités adverses empilées dans un même hex., l'artillerie **double** sa valeur de combat.

7 - Mêlée

7.1 - Généralités

● Toutes les unités amies qui ont au moins une unité ennemie dans leur ZdC au début de la phase de combat sont obligées de combattre en mêlée.

De même, toute unité ennemie dans une ZdC amie doit être attaquée.

● La valeur de combat d'une unité ne peut pas être partagée sur plusieurs attaques.

De même, deux unités amies empilées dans le même hexagone doivent obligatoirement combattre la ou les mêmes unités ennemies.

● Une unité ne peut attaquer qu'une fois par phase de combat, sauf en cas de poursuite (voir 7.5).

De même, une unité ne peut être attaquée qu'une fois par phase de combat, sauf en cas de poursuite (voir 7.5).

● Une unité peut engager plusieurs unités ennemies si celles-ci se trouvent toutes dans sa ZdC. Dans ce cas, elle les engage en même temps et celles-ci cumulent leurs valeurs de combat en défense.

De même, plusieurs unités amies adjacentes peuvent attaquer la même unité ennemie en cumulant leurs facteurs d'attaque.

7.2 - Procédure

1 - Au début d'une phase de combat, toutes les unités en contact entre elles sont révélées. Les unités révélées le restent jusqu'à ce qu'elles sortent de toute ZdC ennemie.

2 - L'attaquant annonce quelles unités (amies et ennemies) et quels généraux sont engagés dans une mêlée donnée. Il additionne la valeur de combat (qui peut être modifiée, voir 7.3) de toutes ses unités engagées. Le défenseur fait de même avec la valeur de combat de l'hex attaqué et le rapport de force attaquant/défenseur est calculé (sans oublier de consulter la feuille de marque !). Ce dernier est toujours arrondi en faveur du défenseur.

3 - Les modificateurs éventuels du rapport de force sont appliqués et l'attaquant jette 1d6. Après modification du dé, la Table de résultat de combat (TRC) est consultée afin de connaître l'issue de l'engagement.

4 - Les pertes sont cochées sur la feuille de marque et on procède immédiatement aux reculs, déroutes, poursuites et avances qui découlent du combat résolu.

On passe ensuite à la résolution du combat suivant.

5 - A la fin de la phase de combat, toutes les unités révélées qui sont **hors** de ZdC ennemie sont retournées afin de masquer de nouveau leurs valeurs.

7.3 - Modificateurs de combat

Les modificateurs de combat sont de trois sortes :

– une diminution de la valeur de combat des unités due au terrain ou au désordre (voir 7.8). Ces modificateurs sont présents sur la Table des effets du terrain et s'appliquent au moment du calcul de la valeur de combat des unités. Ce calcul se fait unité par unité, la valeur **finale** obtenue est arrondie à l'entier supérieur;

– un modificateur du rapport de force, qui déplace la colonne des résultats vers la droite ou la gauche (2/1 devient 3/1 par exemple);

– des modificateurs au dé que jette l'attaquant lors du combat (ces modificateurs sont tous cumulatifs, voir exemple).

Les deux derniers types de modificateur sont listés sous la TRC.

7.4 - Résultats de combat

Les résultats de combat possibles sont les suivants :

– **1** à **5** : nombre de points de combat éliminés sur les unités impliquées. Une perte unique est enlevée à l'unité la plus nombreuse. Les pertes multiples sont réparties à raison d'une par unité, puis ainsi de suite en les attribuant dans un ordre d'effectif décroissant.

– **R1** à **R3**, recul d'un, deux ou trois hex. pour toutes les unités impliquées (voir 7.5).

– **D**, déroute de cinq hex. pour les unités impliquées (voir 7.7).

– **E**, élimination des unités impliquées.

Les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant : pertes puis recul ou déroute.

Une unité dont le potentiel de combat est réduit à zéro est détruite.

7.5 - Recul et avance après combat

Le recul ou la déroute après un combat ou un tir concerne toutes les unités de l'un ou l'autre camp qui ont participées au combat. Elles sont déplacées par le joueur qui les contrôle.

Le vainqueur d'une mêlée peut choisir d'avancer une ou deux des unités qui participaient au combat dans l'hex. devenu vacant. Le choix d'avancer ou non après le combat se fait **immédiatement** après la résolution de la mêlée.

Le recul dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat est autorisé mais entraîne des pénalités (voir 7.6).

Une unité qui doit reculer ou dérouter en terrain interdit ou hors carte est détruite.

● Priorités de recul

Une unité qui recule ou déroute suite à un combat le fait dans l'ordre des priorités suivantes :

– dans la direction par laquelle elle est arrivée;

– vers un bord de carte contrôlé par l'armée amie;

– vers un hex. libre de ZdC ennemie;

– vers un hex. libre d'unités amies;

– vers un hex. où se trouve une unité amie avec laquelle elle peut s'empiler.

Dans le cas ou l'unité qui recule pénètre dans un hex. occupé par des unités amies avec lesquelles elle ne peut pas s'empiler (voir 4.4), ces unités sont repoussées de façon à permettre le recul et passent automatiquement en désordre.

● Poursuite après charge

Une ou plusieurs unités de cavalerie ayant participé au combat **doivent** poursuivre **une fois** l'avance après combat d'un hex. (en cas de résultat R2) ou de deux hex. (en cas de résultat R3 ou de déroute) supplémentaires si elles ont **chargé** (voir 8). Ce mouvement ignore les ZdC ennemies. Les unités de cavalerie **peuvent** à nouveau combattre (au choix du joueur propriétaire) les unités qui ont reculées (ainsi que les unités éventuellement présentes dans ce nouvel hex.) si elles maintiennent le contact. Si ce combat fait de nouveau reculer l'adversaire, l'unité victorieuse peut pénétrer dans l'hex. devenu vacant.

Si l'unité qui recule part en déroute et traverse une autre unité (voir 7.8), la cavalerie doit engager l'unité traversée si celle-ci se trouve à sa portée de poursuite (voir schéma 3).

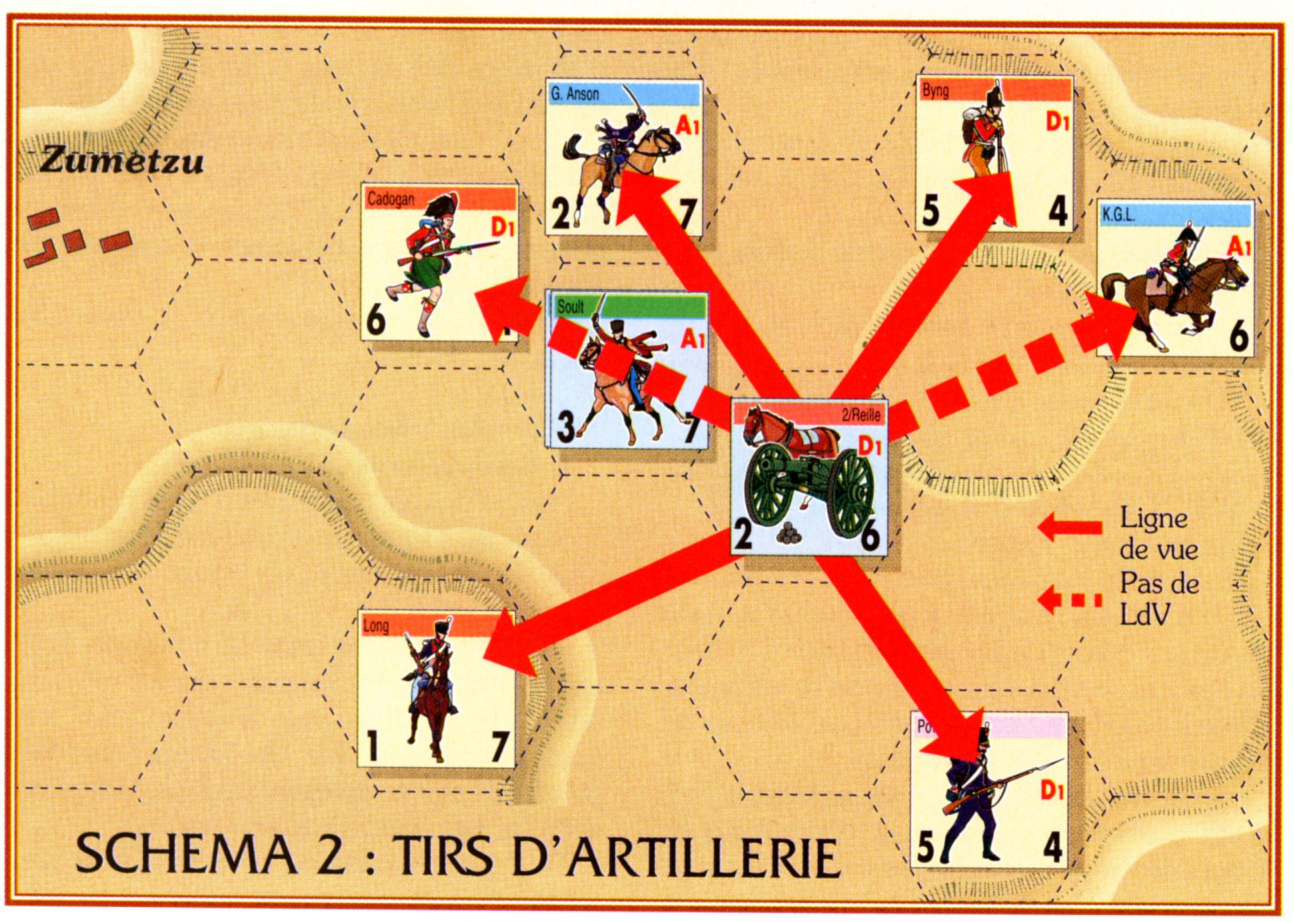
7.6 - Recul en ZdC ennemie

Une unité qui recule ou qui déroute dans une ZdC ennemie perd un point de combat par ZdC traversée.

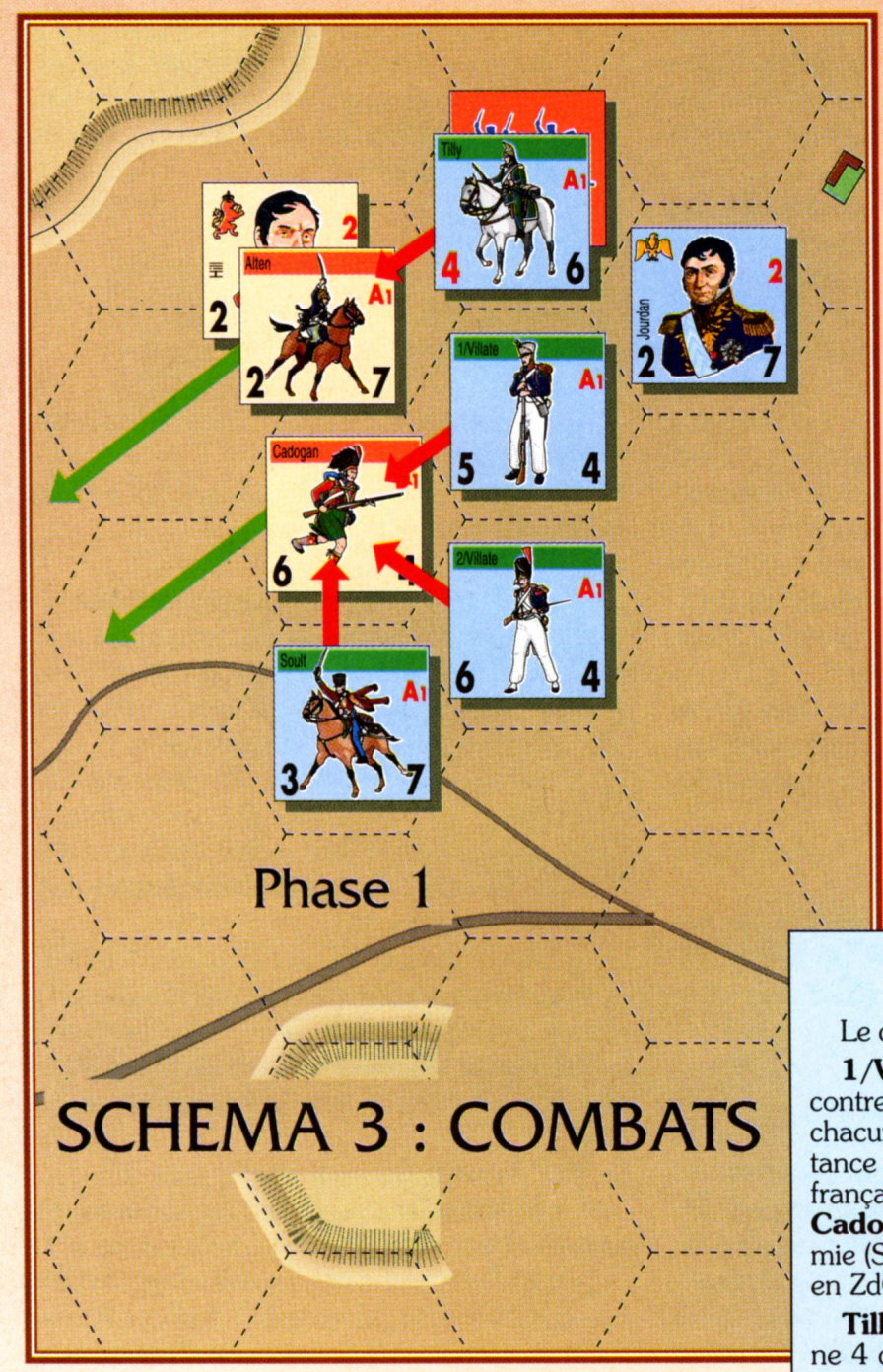
7.7 - Effets du désordre

Le désordre représente une perte notable d'efficacité pour les unités de combat.

Une unité en désordre ne peut plus attaquer (c'est-à-dire terminer son mouve-



SCHEMA 2 : TIRS D'ARTILLERIE



SCHEMA 3 : COMBATS

Exemple de combat

Le combat se déroule en terrain clair, le joueur français décide de l'ordre de ses attaques.

1/Villate, 2/Villate et **Soult** attaquent **Cadogan**, le rapport de force est de 14 contre 6, ce qui donne un rapport final de 2 contre 1. Les modificateurs sont : **+ 1** pour chacune des unités françaises (A1), **+ 1** pour la présence de **Jourdan** à deux hex. (distance de commandement) et – 1 pour **Cadogan** (D1), pour un total de **+ 2**. Le joueur français obtient 3 au dé, pour un total de **5**, ce qui donne un résultat **R1** sur la TRC. **Cadogan** recule d'un hex. Il perd un point de combat car il recule dans une ZdC ennemie (Soult; notons qu'en réalité, l'unité serait libre de reculer dans un hex. qui n'est pas en ZdC). Les deux unités d'infanterie françaises avancent dans l'hex. devenu vacant.

Tilly charge Alten. Le rapport de force est 8 (4 x 2 car charge) contre 2, ce qui donne 4 contre 1. Les modificateurs sont : **+ 1** pour **Tilly** (A1), **+ 1** pour la présence de **Jourdan**, **+ 1** (cavalerie lourde contre cavalerie légère), **– 2** (présence de **Hill**) pour un total de + 1. Le joueur français obtient **4** au dé, pour un total de **5**. Le résultat sur la TRC est **R2**, **Alten** recule de deux hex. et perd un point de combat car il passe dans la ZdC des unités **1** et **2/Villate**.

Tilly poursuit (charge) et reste au contact d'**Alten**. Le joueur français peut recombattre Alten s'il le désire, le nouveau rapport de force est 8 contre 1, avec un modificateur final de **0** car Jourdan est maintenant trop loin pour supporter l'attaque.

ment dans une ZdC ennemie), n'exerce plus de ZdC et se défend avec la moitié de sa valeur de combat (arrondie à l'entier inférieur, avec un minimum de un point).

Durant la phase de ralliement, les marqueurs *Désordre* sont retirés des unités qui sont restées immobiles, sans combattre ni subir de tir durant le tour de jeu adverse.

7.8 - Déroute

Si une unité déroute à la suite d'un combat ou d'un tir, elle passe aussitôt en **déroute** et provoque le désordre parmi toutes les unités amies situées dans des hex. où elle entre lors de son mouvement de déroute. Un marqueur *Déroute* est placé sur l'unité.

Le mouvement de déroute s'effectue à l'opposé de l'unité ou du groupe d'unités ennemies qui l'a provoquée. L'unité pourra ensuite, **au tour suivant**, se diriger :

– vers son secteur d'arrivée sur la carte pour le joueur allié;

– vers le bord est de la carte pour le joueur français.

Une unité en déroute subit les mêmes effets qu'une unité en désordre (voir 7.7).

7.9 - Ralliement

Seule l'intervention du général commandant le corps d'armée ou celle du général en chef peut rallier une déroute.

Durant la phase de ralliement, le joueur jette 1d6 pour chaque unité en déroute qui est empilée avec un général. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de commandement du général, l'unité est ralliée et son marqueur *Déroute* est retiré.

8. Charges de cavalerie

Une unité de cavalerie qui parcourt **deux** hex. en ligne droite avant d'entrer dans une ZdC ennemie peut effectuer une charge, sauf si elle a dû traverser un terrain pénalisant ou si l'objectif se trouve dans l'un de ces terrains. Le joueur place alors un marqueur *Charge* sur les unités de cavalerie chargeant.

Les terrains interdisant la charge sont marqués d'une astérisque (*) dans la Table des effets du mouvement.

Si la charge est valide, la cavalerie **double** alors sa valeur de combat.

Ce bonus de charge **reste** valable en cas de poursuite après combat (voir 7.5).

9. Généraux

9.1 - Capacités des généraux

Les généraux peuvent :

● valoriser à distance, par un modificateur au dé, le combat en attaque ou en défense des unités de leur corps. Le combat doit avoir lieu dans un hex. qui se trouve dans le rayon de commandement (voir TRC) et le général ne doit pas se trouver dans une ZdC ennemie.

Le général Jourdan et le roi Joseph ont la possibilité d'influencer le combat de n'importe quelle unité de l'armée française située dans leur rayon de commandement. Wellington peut influencer non seulement le combat des unités du corps qui l'accompagne, mais aussi celles des autres corps de l'armée alliée qui se trouvent dans son rayon de commandement. Ce modificateur ne peut provenir que d'un seul général, il n'est pas cumulatif.

● participer à un combat en étant empilé avec une ou deux unités amies et apporter un modificateur au dé.

● rallier une ou deux unités en déroute dans un seul hex en s'empilant avec elles (voir 7.9).

Un général ne peut mener **qu'un seul** type d'action par tour, c'est-à-dire qu'il peut, soit participer à une mêlée, soit valoriser les combats des unités sous son commandement, soit rallier des unités en déroute.

Un **seul** général peut amener son bonus dans une mêlée donnée.

9.2 - Mort des généraux

● Général isolé

Lorsqu'un général est seul dans un hex. et qu'une unité ennemie devient adjacente pendant son mouvement, on applique la procédure suivante :

– si l'unité est une unité de cavalerie, l'attaquant jette 1d6 pour décider du sort du général. Un **6** l'élimine et un **5** le neutralise pendant un tour complet. Un général neutralisé peut se déplacer, mais ne peut plus intervenir dans les combats ni rallier d'unités.

Tout autre résultat est un échec, et le général bénéficie immédiatement d'un mouvement

de **deux hex.**, au cours duquel il peut traverser une ZdC adverse *sans pénalités*.

– si l'unité est une unité d'infanterie ou d'artillerie, le général bénéficie du même mouvement de deux hex. que précédemment sans autre effet.

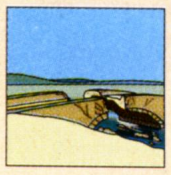
● Généraux en mêlée

Quand un général empilé avec des unités participe à un combat en mêlée, on applique la procédure suivante : si le jet de dé de combat non modifié est **1** ou **6**, le joueur propriétaire relance le dé, un **6** élimine le général, un **5** le neutralise pendant un tour complet. On lance directement le dé pour un général empilé avec des unités qui sont entièrement éliminées (un général survivant peut ensuite reculer de deux hex.).

La même procédure est utilisé pour un général qui subit un tir d'artillerie (seul ou empilé).

Un général totalement encerclé par des unités ennemies et qui doit reculer est éliminé.

L'élimination d'un général provoque la **démoralisation** (matérialisée par un pion *Désordre*) temporaire de toutes les unités amies situées dans le rayon de commandement de ce général. L'effet cesse conformément à la règle 7.7.



10. Génie

Une unité du génie ne peut pas pénétrer dans une ZdC ennemie lors de son mouvement, mais elle peut se défendre si elle est attaquée.

Une unité du génie qui n'est pas en désordre peut détruire ou réparer un pont ou valoriser la défense d'une agglomération.

Pour réparer ou détruire un pont, il faut que l'unité du génie soit placée dans un hex. adjacent au pont et y reste une séquence de jeu complète sans participer à un combat.

Lors de la phase de mouvement suivante, au moment où les sapeurs quittent l'hex., le marqueur *Pont détruit* est placé sur le pont, ou bien enlevé le cas échéant.

Malgré leur faible effectif, et compte tenu du matériel qu'elles ont en dotation, les unités du génie comptent toujours comme des unités de combat en ce qui concerne la règle des empilements (voir 4.4).

11. Convois français

Les convois français n'exercent pas de ZdC. Ils ne peuvent être empilés avec aucun autre pion, sauf avec un général. Toute unité amie qui les traverse se retrouve automatiquement en désordre.

Les parcs d'artillerie ont une valeur de combat strictement défensive. Ils réagissent comme une autre unité de combat, mais ils restent sur le terrain, immobiles, même après leur éventuelle destruction.

Dès qu'une unité alliée devient adjacente à l'un des convois de la cour ou du trésor royal, elle teste pour savoir si elle va se livrer au pillage. Le joueur jette 1d6 : si le résultat obtenu est supérieur aux chiffres suivants, l'unité devient hors de contrôle (le joueur anglais n'a plus aucun contrôle sur cette unité **jusqu'à la fin de la partie**) :

– troupes anglaises et KGL : 3

– troupes portuguaises et espagnoles : 2

On retranche **un** au dé si l'unité se trouve derrière le cours d'eau.

Une unité hors de contrôle passe immédiatement en **désordre** (ce désordre étant définitif) et pénètre dans l'hex contenant le convoi pour se livrer au pillage (elle reste immobile une fois dans l'hex.). Les unités se livrant au pillage peuvent se défendre si une unité française les attaque.

Si un test de pillage est sans résultat, le convoi menacé **doit** se déplacer d'un hex. de façon à s'éloigner de la troupe alliée.

Une unité de cavalerie ennemie ne peut pas poursuivre à travers un élément de convoi sauf pour aller le piller (voir 7.5).

12 - Conditions de victoire

12.1 - Renforts anglais

Le tour d'arrivée des renforts anglais est indiqué sur la feuille de marque. Lors de leur arrivée, les unités payent le coût de l'hex. par lequel elles pénètrent sur la carte, puis se déplacent normalement en respectant les règles de mouvement et d'empilement. Si l'hex. d'entrée est bloqué, les unités rentrent sur la carte par l'hex. libre le plus proche hors ZdC ennemie.

12.2 - Conditions de victoire

● Victoire stratégique française

Le joueur français remporte une victoire stratégique décisive si, à la fin de la partie, il conserve entièrement sous son contrôle toute la portion de la route de Madrid à Bayonne, entre les hex. **2020** et **3206**, Vitoria incluse, et s'il parvient à faire sortir tout le grand convoi par l'hex **3206**.

● Victoire stratégique anglaise

Le joueur allié remporte une victoire stratégique décisive si, à la fin de la partie, il occupe ou contrôle les hex. **3206**, **2020** et **3218**, et qu'au maximum **deux** éléments du grand convoi ont pu être évacués vers Bayonne par le joueur français.

● Victoire tactique

Si aucun des joueurs n'a réuni ces conditions, la victoire remportée ne peut être que tactique. On procède alors au décompte des points, les joueurs marquant :

– **1** point par point de combat détruit à l'adversaire ou en déroute hors de la carte;

– **15** points si le général en chef adverse a été éliminé, **5** point pour chaque autre général;

– **5** points, pour le joueur anglais, par élément du grand convoi français détruit ou pillé, **10** points s'il s'agit du trésor royal;

– **2** points pour le joueur français pour chaque point de combat évacué vers Bayonne et **5** points par élément évacué du grand convoi.

– pour la possession des hex. suivants :

hex **3206** = **15** points

hex **3218** = **10** points

hex **2020** = **5** points

Une différence de plus de **trente** points en faveur du joueur allié, ou de **vingt** points en faveur du joueur français donne une victoire tactique majeure au vainqueur. Tout autre différence représente une victoire tactique mineure (ou un nul en cas d'égalité).

LES SCENARIOS

I - Scénario historique

Le placement historique des unités au matin du 21 juin 1813, ainsi que le tour et l'hexagone d'arrivée des renforts alliés sont indiqués sur la feuille de marque qui se trouve au dos de la planche de pions.

II - Le plan Jourdan

Dès le 19 juin, le maréchal Jourdan recommande de ne pas risquer l'armée dans une bataille sans le renfort de Clauzel et de son armée du Nord, et souhaite se débarrasser au plus tôt des impedimenta qui gênent les mouvements. Il faut gagner du temps, un jour ou deux d'après les courriers. C'est possible et tout peut être réparé par une bataille défensive bien préparée, sur une ligne parallèle à la route de Bayonne, non pas comme celle qui se prépare, le flanc droit en l'air.

Comme depuis bien longtemps à l'armée française d'Espagne, personne ne l'écoute, pas même le roi qui va jouer le destin de son royaume dans une ultime et hasardeuse bataille rangée mal conçue. Pour une fois, les jeunes officiers impétueux de l'état-major sont du même avis que le frère du maître. Ils préfèrent une journée glorieuse à la manœuvre que préconise le vaincu de Talavera. Ce conseil de guerre français du 20 juin au soir ressemble un peu à celui des Coalisés avant Austerlitz : l'impulsivité, l'indécision et le laisser-aller l'emportent face à la sagesse. Tout est dit pour Jourdan, malade, qui n'y assiste même pas. Ce n'est plus la peine, *alea jacta est* !

Le lendemain, le roi Joseph est tout juste en selle pour sa première reconnaissance du champ de bataille, que les colonnes alliées sont déjà en mouvement. Jourdan l'accompagne et lui prodigue quelques tardifs conseils. Plus tard, il rédigera un rapport de la bataille. Il s'y justifiera et surtout s'étendra longuement sur les dispositions qu'il aurait fallu prendre. Sur celles qu'il aurait dû faire prendre, contre l'avis de Joseph. Il y a fort à parier que l'Empereur aurait volontiers pardonné une désobéissance à son frère en apprenant la nouvelle d'une bataille gagnée. Ce « plan Jourdan » que l'on ne voulut pas appliquer, tous l'approuvèrent facilement, un peu tard et avec le recul du temps.

Aujourd'hui, *VaeVictis* vous propose de le rejouer également, avec le matériel fourni pour *Vitoria 1813*. Les conditions de victoire ne changent pas, et les dispositions initiales des Alliés non plus. Le seul changement notable consiste à redéployer les troupes françaises selon l'encadré ci-contre.

PLACEMENT « JOURDAN »

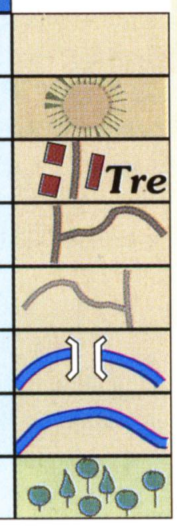
Joseph :	**2910**	1/Cassagne :	**1910**
Jourdan :	**2312**	2/Cassagne :	**1909**
Gazan :	**1916**	D'Erlon art. :	**2108**
1/Leval :	**1715**	Treillard :	**2310**
2/Leval :	**1716**	Avy :	**2311**
1/Villate	**1418**	Inf. garde esp. :	**2111**
2/Villate :	**1517**	Ligne esp. :	**2009**
1/Conroux :	**1811**	Cav. garde esp. :	**2112**
2/Conroux :	**1812**	Reille :	**2707**
Maransin :	**1319**	1/Sarrut :	**2705**
1/Darricau :	**1714**	2/Sarrut :	**2606**
2/Darricau :	**1814**	1/Lamartinière :	**2307**
Soult :	**2218**	2/Lamartinière :	**2407**
Soult art. :	**2117**	Mermet :	**2904**
Tilly :	**2215**	Boyer :	**2508**
Digeon :	**2217**	1/Reille art. :	**2506**
Gazan art. :	**1617**	2/Reille art. :	**2905**
1/Rés. art. :	**1813**	Génie/Reille :	**2407**
2/Rés. art. :	**1813**	1/Grand parc :	**2612**
Génie/Gazan :	**1714**	2/Grand parc :	**2512**
D'Erlon :	**2210**	Trésor royal :	**2711**
1/Darmagnac :	**2008**	1/Cour royale :	**2909**
2/Darmagnac :	**2208**	2/Cour royale :	**2811**

III - Placement libre

Après vous être familiarisé avec les deux précédents scénarios et en avoir tiré les conséquences quand à la meilleure façon de conduire cette bataille, *VaeVictis* vous propose de rejouer *Vitoria 1813* selon vos conceptions personnelles.

EFFETS DU TERRAIN — MOUVEMENTS

Terrain	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Convois	COMBATS
Clair	1	1	1	2	—
Pente*	1	2	3	Impassable	—
Ville-village*	2	3	4	4	ATT/2 (du bas vers le haut), Cav. toujours/2
Route	1/2	1/2	1/2	1	ATT/2, Cav. et Art. en DEF/2
Chemin	1	1	1	2	—
Pont*	2	2	2	3	—
Rio	+ 2	+ 4	Impassable	Impassable	ATT/2, sauf tir à distance de l'artillerie
Bois*	2	4	Impassable	Impassable	ATT/3, sauf tir à distance de l'artillerie
					ATT/2, Cav. et Art. en DEF/2



* Charge interdite

Tous ces modificateurs sont cumulatifs

TABLE DES RESULTATS DES COMBATS

Dé	1/4 et –	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1 et +
-1	El.	-4D5	-3D5	-2R3	-2R2	-1R2	-1R1	R2	R1
0	-4D5	-3D5	-2R3	-2R2	-1R2	-1R1	R2	R1	—
1	-3D5	-2R3	-2R2	-1R2	-1R1	R2	R1	—	R1
2	-2R3	-2R2	-1R2	-1R1	R2	R1	—	R1	R2
3	-2R2	-1R2	-1R1	R2	R1	—	R1	R2	-1R1
4	-1R2	-1R1	R2	R1	—	R1	R2	-1R1	-1R2
5	-1R1	R2	R1	—	R1	R2	-1R1	-1R2	-2R2
6	R2	R1	—	R1	R2	-1R1	-1R2	-2R2	-2R3
7	R1	—	R1	R2	-1R1	-1R2	-2R2	-2R3	-3D5
8	—	R1	R2	-1R1	-1R2	-2R2	-2R3	-3D5	-4D5
9	R1	R2	-1R1	-1R2	-2R2	-2R3	-3D5	-4D5	El.

— : Rien; **R1** : recule d'un hexagone, **-1R1** : un niveau de perte et recule d'un hex., **-4D5** : quatre niveaux de perte et déroute de cinq hexagones, **El.** : éliminé. Résultat en noir pour l'attaquant. Réultat en rouge pour le défenseur.

Modificateurs au dé

— A1 : **+ 1** au dé à l'attaquant
— D1 : **– 1** au dé à l'attaquant
— Attaquer de l'artillerie isolée sur son hex. : **+ 1** au dé
— Dans le rayon du général du corps ou du général en chef : **+ 1** ou **– 1** à l'attaquant
— Empilé avec le général du corps ou le général en chef : **+** ou **–** sa valeur à l'attaquant
— Cavalerie lourde contre cavalerie légère : **+ 1** à l'attaquant

Modificateurs de colonne

— Sapeurs en défense d'une agglomération : **– 1** colonne à gauche à l'attaquant
— Emploi des trois armes sur le même objectif : **+ 1** colonne à droite à l'attaquant
— Attaquer une unité en déroute : **+ 1**
— Artillerie tire sur un hexagone adjacent : **+ 1** colonne à droite.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs

Cependant, afin de rester dans un schéma historique plausible, les règles de déploiement suivantes s'appliquent.

1 - Déploiement allié

Deux éléments historiques sont à prendre en compte :

– lorsque Wellington donne ses ordres à ses corps, il ne connaît pas exactement les positions françaises et ne les découvre qu'à 7 h du matin. **Conséquence** : le joueur allié ne peut pas modifier l'articulation de son armée;

– Wellington, donnant ses ordres à des corps éloignés, réussit la concentration de son armée sur le champs de bataille. **Conséquence** : le joueur allié ne peut pas accélérer l'arrivée de ses unités.

Le joueur allié **peut seulement**, au sein de chaque corps, permuter l'ordre d'arrivée de ses unités, sans avancer plus loin que l'unité de tête. Le même nombre d'unité doit donc arriver par le même hex. et aux mêmes tours que dans le scénario historique.

2 - Déploiement français

Le joueur français, dont l'armée est présente sur le champs de bataille depuis l'avant-veille au soir, peut bénéficier d'un déploiement beaucoup plus libre qui lui permet de prendre de meilleures dispositions pour le combat. **Le joueur français peut donc** :

– placer trois marqueurs *Pont détruit* sur n'importe quel pont, excepté ceux de Puebla de Arganzon et de Durana;

– déployer les éléments des convois sur la grande route et ses hex. adjacents, entre Vitoria et Betono exclus. Leur départ ne pourra intervenir qu'après le premier combat ou le premier tir de l'artillerie alliée;

– déployer l'armée où bon lui semble mais **obligatoirement au sud** du Rio Zadorra, et à au moins deux hex. du pont de Puebla de Arganzon. **Six** unités de combat au plus pourront se placer dans l'angle que forme la route de Bilbao à Vitoria et le chemin de Vitoria à Ytarraza.

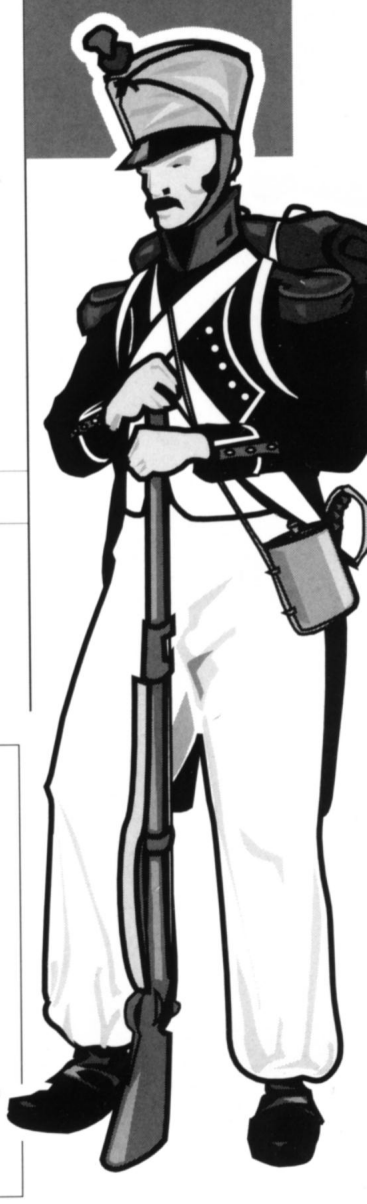
3 - Conditions de victoire

Les conditions pour obtenir une victoire stratégique sont inchangées. Une victoire tactique majeure s'obtient avec une différence de **vingt** points quelle que soit l'armée jouée. ❐

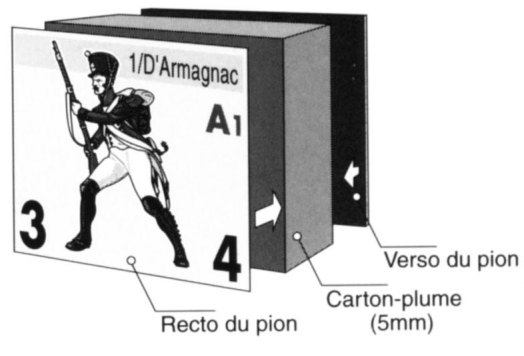
ORDRE DE BATAILLE DE L'ARMEE FRANÇAISE

UNITES	Départ		Enregisrement des pertes
JOSEPH **JOURDAN**	1812 2312		
GAZAN	1311		
1. **Leval**	1310		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Leval**	1211		**1** **2** **3** **4**
1. **Villatte**	1514		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Villatte**	1415		**1** **2** **3** **4** **5** **6**
1. **Conroux**	1215		**1** **2** **3** **4** **5** **6** **7**
2. **Conroux**	1214		**1** **2** **3** **4** **5**
Maransin	0818		**1** **2** **3** **4** **5** **6**
1. **Darricau**	1513		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Darricau**	1213		**1** **2** **3** **4** **5** **6**
Soult	1014		**1** **2** **3**
Soult art.	0914		**1** **2**
Tilly	2211		**1** **2** **3** **4**
Digeon	2308		**1** **2** **3**
Gazan art.	1212		**1** **2** **3** **4** **5**
Gazan génie	1413		**1**
1. **Réserve** art.	1811		**1** **2** **3** **4**
2. **Réserve** art.	1813		**1** **2** **3** **4**
D'ERLON	1913		
1. **Darmagnac**	1712		**1** **2** **3**
2. **Darmagnac**	1713		**1** **2** **3** **4** **5**
1. **Cassagne**	1715		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Cassagne**	1616		**1** **2** **3** **4** **5**
D'Erlon art.	1814		**1** **2** **3**
Treillard	2016		**1** **2**
Avy	1308		**1**
Inf. garde esp.	2214		**1** **2** **3** **4** **5**
Ligne espagnole	3107		**1** **2** **3** **4**
Cav. garde esp.	2215		**1**
REILLE	2212		
1. **Sarrut**	2304		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Sarrut**	2404		**1** **2** **3** **4** **5**
1. **Lamartinière**	2112		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Lamartinière**	2113		**1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8**
Mermet	2108		**1** **2** **3** **4**
Boyer	2009		**1** **2** **3**
1. **Reille** art.	2213		**1** **2** **3** **4** **5**
2. **Reille** art.	2109		**1** **2**
Reille génie	2312		**1**
1. **Grand parc**	2511		**1**
2. **Grand parc**	2412		**1**
Trésor royal	2515		
1. **Cour royale**	2514		
2. **Cour royale**	2615		

VITORIA 1813



Debout les pions* !



* Jouez à Vitoria avec des pions droits.

ORDRE DE BATAILLE DE L'ARMEE ANGLO-ALLIEE

UNITES	Départ	Arrivée	Enregisrement des pertes							
HILL	0118									
Morillo Inf.	0318		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Byng	0219		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Cadogan	0218		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Callaghan	0118		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Aschworth	0118	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Da Costa	0118	T4	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Campbell	0118	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Alten	0217		**1**	**2**						
Long	0118	T3	**1**							
Fane	0118	T4	**1**	**2**						
1. **Hill** art.	0118	T3	**1**	**2**	**3**					
2. **Hill** art.	0118	T4	**1**	**2**						
Morillo art.	0318		**1**							
WELLINGTON	0613									
Kempt	0511		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Vandeleur	0411		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
W. Anson	0210		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Skerret	0109		**1**	**2**	**3**	**4**				
Stubbs	0109	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Grant	0310		**1**	**2**	**3**					
Ponsonby	0109	T3	**1**	**2**						
Household	0109	T3	**1**	**2**						
Urban	0109	T3	**1**							
1. **Wellington** art.	0109	T4	**1**	**2**	**3**					
2. **Wellington** art.	0109	T4	**1**	**2**						
Wellington génie	0109	T4	**1**							
DALHOUSIE	1401									
Brisbane	1401		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Colville	1401		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Power	1401	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
W. Grant	1401	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
1. **Dalhousie** art.	1401	T4	**1**	**2**	**3**					
GRAHAM	2201									
Guards	2101		**1**	**2**	**3**	**4**				
KGL inf.	2201		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
Hay	2301		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Robinson	2301	T3	**1**	**2**	**3**	**4**				
Spry	2301	T3	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Bradford	2002		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
G. Anson	2402		**1**	**2**						
KGL cav.	2001		**1**							
Longa	2501		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**		
1. **Graham** art.	2301	T4	**1**	**2**	**3**					
2. **Graham** art	2301	T4	**1**							
Pack	2401		**1**	**2**	**3**	**4**	**5**			
Don Julian	2020		**1**	**2**	**3**					
Dos Pelos	2420		**1**	**2**						

PIONS DOUBLE FACE

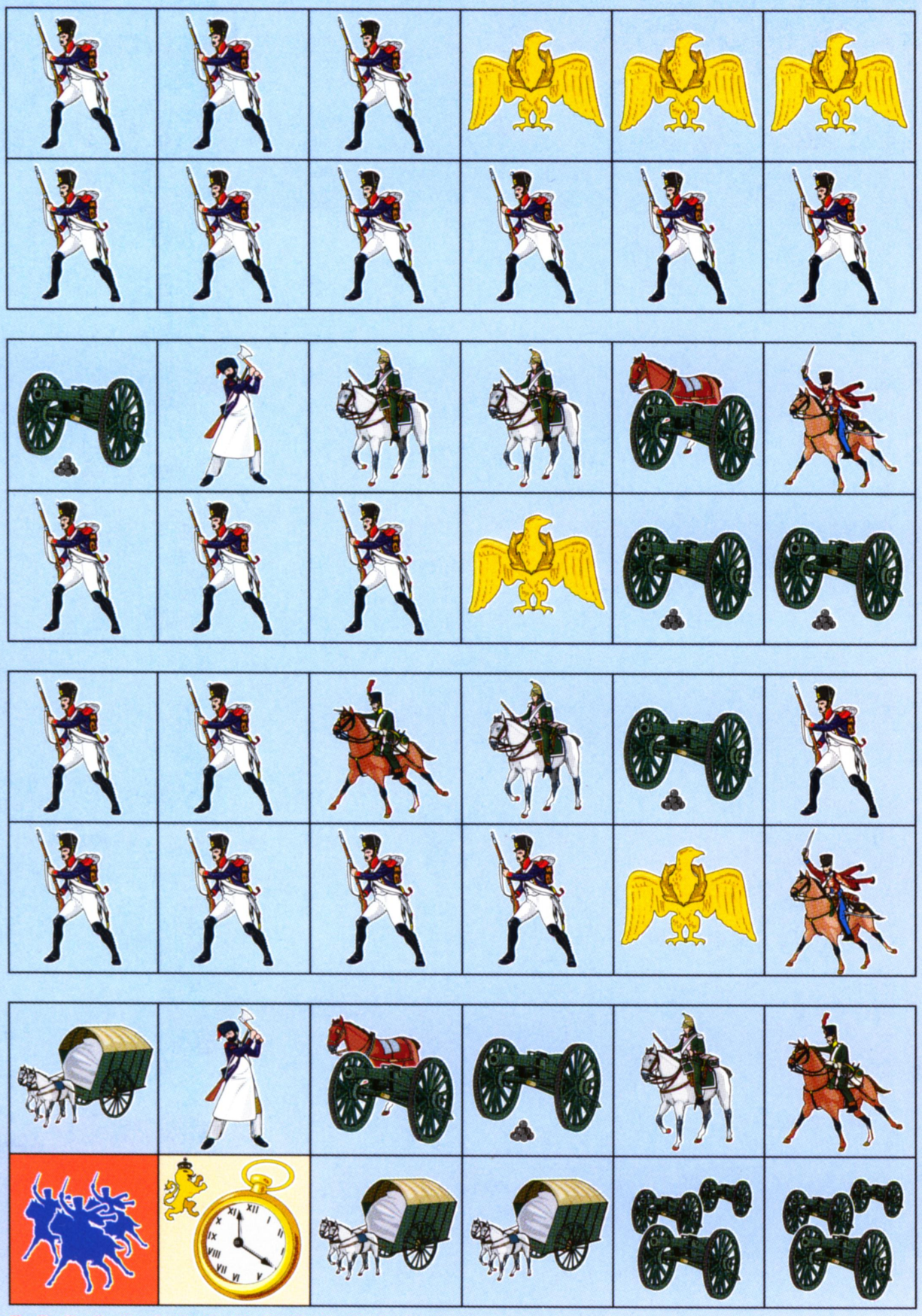
MARQUEURS BILLY YANK

PIONS VITORIA 1813

PIONS SIMPLE FACE

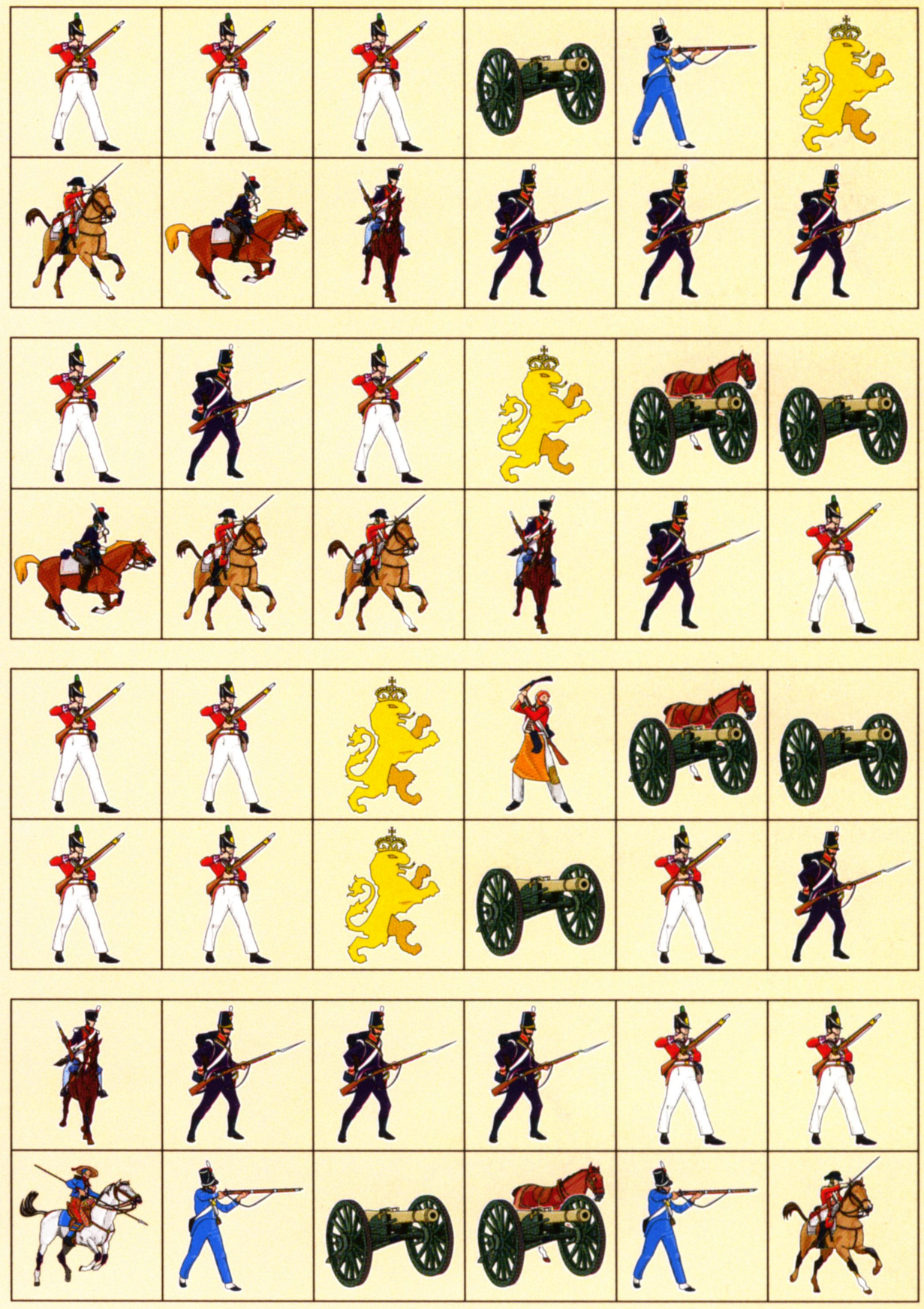
OSTROGOTHS ET GEPIDES

PIONS DOUBLE FACE



PIONS CHAMPS DE BATAILLE

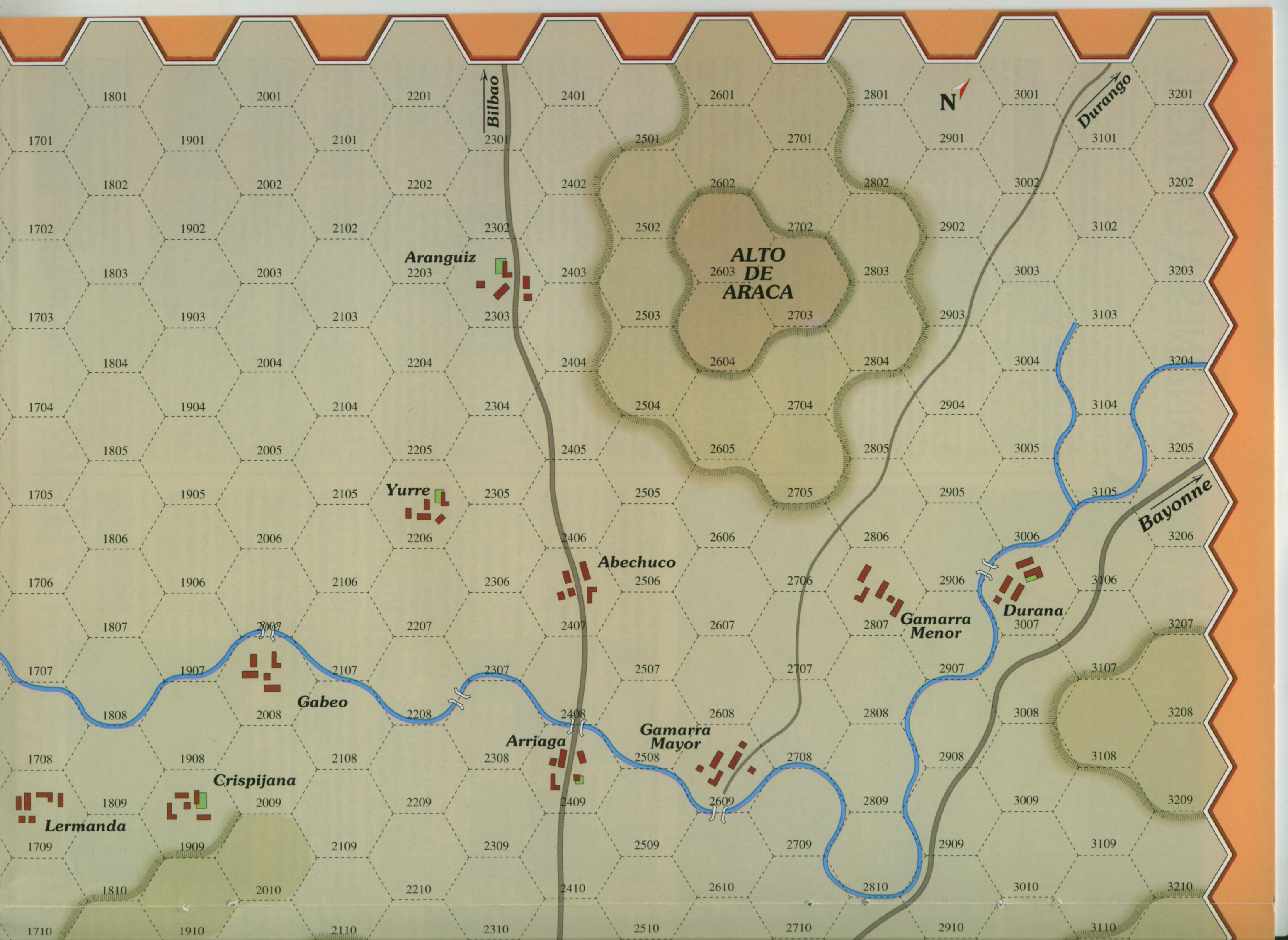
MARQUEURS VITORIA 1813



PIONS SIMPLE FACE

Ali
Zuazo
Betoño
Zurbano
Gomecha
Armentia
VITORIA
Bois de Zurbano
Ytarraza
Gardelegui
Mendiola

© VaeVictis-Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois.



Bilbao
Durango
Bayonne
N
ALTO DE ARACA
Aranguiz
Yurre
Abechuco
Gamarra Menor
Durana
Gabeo
Arriaga
Gamarra Mayor
Crispijana
Lermanda
1801 2001 2201 2401 2601 2801 3001 3201
1701 1901 2101 2301 2501 2701 2901 3101
1802 2002 2202 2402 2602 2802 3002 3202
1702 1902 2102 2302 2502 2702 2902 3102
1803 2003 2203 2403 2603 2803 3003 3203
1703 1903 2103 2303 2503 2703 2903 3103
1804 2004 2204 2404 2604 2804 3004 3204
1704 1904 2104 2304 2504 2704 2904 3104
1805 2005 2205 2405 2605 2805 3005 3205
1705 1905 2105 2305 2505 2705 2905 3105
1806 2006 2206 2406 2606 2806 3006 3206
1706 1906 2106 2306 2506 2706 2906 3106
1807 2007 2207 2407 2607 2807 3007 3207
1707 1907 2107 2307 2507 2707 2907 3107
1808 2008 2208 2408 2608 2808 3008 3208
1708 1908 2108 2308 2508 2708 2908 3108
1809 2009 2209 2409 2609 2809 3009 3209
1709 1909 2109 2309 2509 2709 2909 3109
1810 2010 2210 2410 2610 2810 3010 3210
1710 1910 2110 2310 2510 2710 2910 3110

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE VITORIA 1813

1 7
2 8
3 9
4 10
5 11
6 12

MONTE ARRATO

SIERRA DE BADAYA

Martioda

Mendoza

Tres Puentes

Rio Zadorra

Margarita

Villodas

Montebile

Ollobare

Nanclares

ALTO

Nanclares

ALTO DE JUNDIZ

Ariñez

Zumetzu

Subijana

MONTES DE LA PUEBLA

Esquivel

Puebla de Arganzon

Madrid